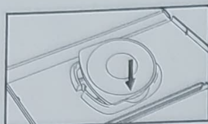
The Sims™ 2 Castaway

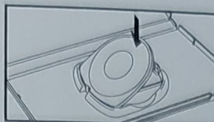


UPOZORNĚNÍ

Tento disk obsahuje herní software pro systém PSP® (PlayStation®Portable). Nikdy tento disk nepoužívejte na jiném systému, protože by mohlo dojít k jeho poškození. Přečtěte si Uživatelskou příručku pro systém PSP®, abyste jej uměli správně používat. Disk nenechávejte v blízkosti zdrojů tepla nebo na přímém slunečním světle nebo na místech s nadměrnou vlhkostí. Nepoužívejte prasklé nebo deformované disky nebo disky, které byly opravovány adhezivními prostředky, jelikož by to mohlo vést k selhání funkčnosti.



Zatlačte na jednu stranu disku, jak je znázorněno na obrázku, a jemně táhněte směrem nahoru, abyste jej vyjmuli. Při použití nepřiměřené síly k vyjmutí disku může dojít k poškození.



Vložte disk, jak je znázorněno na obrázku, a jemně na něj tlačte, dokud nezacvakne na místo. Při nesprávném skladování disku může dojít k poškození.

ZDRAVOTNÍ UPOZORNĚNÍ

Hrajte vždy v dobře osvětleném prostředí. Pravidelně dělejte přestávky – 15 minut každou hodinu. Jste-li unavení nebo nevyspalí, hry nehrajte. Některé osoby citlivé na blikající světlo nebo na geometrické tvary mohou při sledování televizního přijímače nebo hraní her utrpět epileptický záchvat. Jste-li epileptik, před hraním her se poraďte se svým lékařem. Objeví-li se v průběhu hraní u vás závrať, rozmazané vidění, svalové křeče, jiné mimovolné pohyby, ztráta vnímavosti, zmatek a/nebo křeče, ihned se obraťte na svého lékaře.

PIRÁTSTVÍ

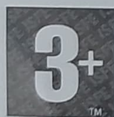
Systém PSP® a disk obsahují mechanizmy technické ochrany, které zabraňují neoprávněné reprodukci autorských práv na disku. Neoprávněné použití registrovaných ochranných známek nebo neoprávněná reprodukce děl chráněných autorskými právy formou obcházení uvedených mechanizmů je zakázaná zákonem.

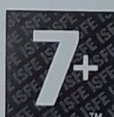
Máte-li k dispozici informace o pirátských produktech nebo metodách, používaných na obcházení našich technických ochranných prostředků, odešlete e-mailovou zprávu s těmito informacemi na adresu **anti-piracy@eu.playstation.com** nebo zavolejte na telefonní číslo vašeho místního oddělení Služeb zákazníkům, které je uvedeno na zadní straně této příručky.

SYSTÉM VĚKOVÉHO HODNOCENÍ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

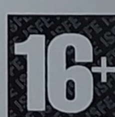
Systém věkového hodnocení PEGI chrání malé děti před hrami, které jsou nevhodné pro jejich věkovou skupinu. Vezměte prosím na vědomí, že toto neurčuje herní obtížnost.

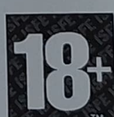
PEGI se skládá ze dvou částí a umožňuje rodičům a těm, kteří dětem pořizují hry, udělat informované rozhodnutí, které je odpovídá věku daného hráče. První částí je věkové hodnocení:-



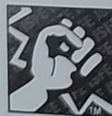


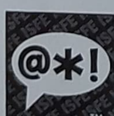






Druhá část hodnocení jsou ikony značící typ obsahu hry. V závislosti na typu hry může být vyznačeno několik takových ikon. Věkové hodnocení hry představuje intenzitu tohoto obsahu. Ikony jsou následující:-


NÁSILÍ



NEVHODNÝ JAZYK


STRACH


SEXUÁLNÍ OBSAH


DROGY


DISKRIMINACE

Další informace naleznete na **http://www.pegi.info**

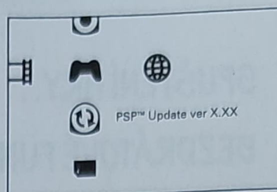
ULES-00945

AKTUALIZACE SYSTÉMOVÉHO SOFTWARU

Tato PSP® (PlayStation®Portable) Game obsahuje data pro aktualizaci softwaru PSP®. Jestliže se při spuštění herní konzole zobrazí výzva k aktualizaci, je třeba provést aktualizaci.

Provádění aktualizace systémového softwaru
Aktualizační data jsou zobrazena v hlavní nabídce pod touto ikonou.





Podle zobrazených pokynů můžete zaktualizovat software systému PSP®. Před provedením aktualizace zkontrolujte číslo verze aktualizačních dat.

- **Během aktualizace neodpojujte napájecí adaptér.**
- **Během aktualizace nevypínejte napájení a nepřemísťuje PSP®Game.**
- **Nepřerušujte aktualizace před dokončením, protože může dojít k poškození systému PSP®.**

Kontrola úspěšnosti aktualizace
V hlavní nabídce vyberte položku “Settings” (Nastavení) a potom vyberte položku “System Settings” (Systémová nastavení). Vyberte položku “System Information” (Informace o systému) a pokud se číslo verze “System Software” (Systémový software) zobrazené na obrazovce shoduje s číslem verze aktualizačních dat, aktualizace byla úspěšná.

Podrobní informace o aktualizacích softwaru systému PSP® jsou k dispozici na následující adrese: **yourpsp.com**

ÚROVEŇ RODIČOVSKÉ OCHRANY

Tento herní software PSP®Game má přednastavenou úroveň Rodičovské ochrany pro svůj obsah. Nastavením úrovně Rodičovské ochrany na systému PSP® zamezíte přehrávání her PSP®Game, které mají úroveň Rodičovské ochrany vyšší než je úroveň nastavená na systému PSP®.

Tato hra je klasifikována podle hodnotícího systému PEGI. Hodnotící stupně a popisovače obsahu jsou zobrazeny na balení hry (kromě míst, kde ze zákona platí jiný hodnotící systém). Vztah mezi hodnotícím systémem PEGI a systémem Úrovní rodičovské ochrany je následující:

ÚROVEŇ RODIČOVSKÉ KONTROLY	HODNOCENÍ VĚKOVÉ SKUPINY PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

OBSAH

ZŮSTAŇTE VE HŘE A ZAREGISTRUJTE SE!

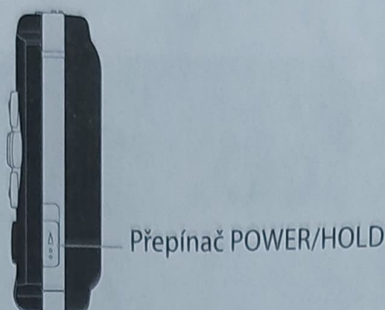
Vytvořením si členského účtu EA a zaregistrováním této hru získáte zdarma cheaty a herní tipy přímo od EA. Vytvoření členského účtu a registrace jsou snadné a rychlé!

Navštivte naší webovou stránku na adrese www.gamereg.ea.com a zaregistrujte se ještě dnes!

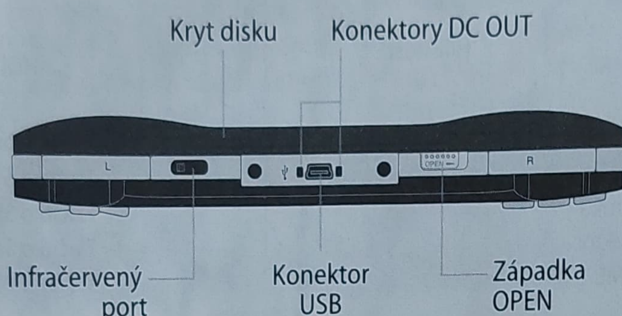
WWW.THESIMS.COM

SPUŠTĚNÍ HRY

POHLED ZPRAVA



POHLED ZPŘEDU



1. Sestavte systém PSP® (PlayStation®Portable) dle instrukcí uvedených v návodu k obsluze systému PSP®.
2. Zapněte systém PSP®. Kontrolka POWER se rozsvítí zeleně a zobrazí se nabídka Home.
3. Stiskněte západku OPEN k otevření krytu disku. Vložte disk s hrou *Sims™ 2 Castaway Stories* štítkem k zadní straně systému PSP® a pak bezpečně uzavřete kryt disku.
4. Z nabídky Home zvolte ikonu 🎮 a následně ikonu ⦿. Zobrazí se náhledový obrázek softwaru. Zvolte obrázek a stiskněte tlačítko ✕ pro spuštění softwaru.
5. Postupujte dle instrukcí na obrazovce. Informace k užívání softwaru najdete v této příručce.

POZNÁMKA: Nikdy nevysunujte herní disk PSP® při přehrávání.

MEMORY STICK DUO™

Upozornění! Uchovávejte kartu Memory Stick Duo™ mimo dosah malých dětí, které by ji mohly nešťastnou náhodou spolknout.

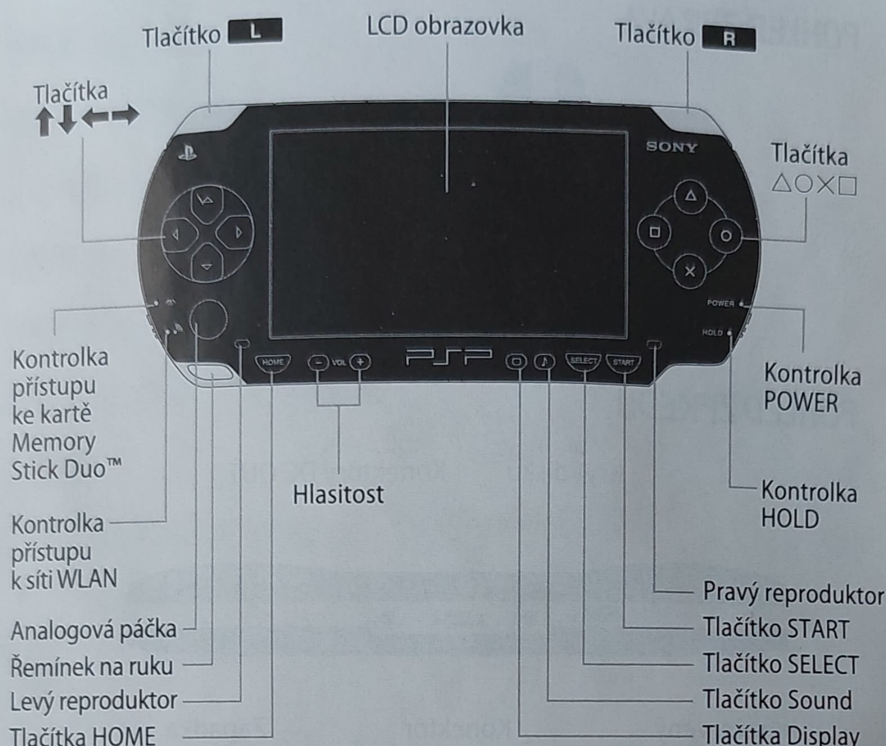
Upozornění! Nedotýkejte se přepínače POWER/HOLD při načítání dat z herního disku PSP®. Mohlo by dojít k poškození dat.

Tato hra používá při spuštění funkci automatického načtení. Veškerá data na kartě Memory Stick Duo™ tak budou automaticky načtena.

Pro uložení herních nastavení a pozic vložte kartu Memory Stick Duo™ do slotu pro kartu Memory Stick Duo™ ve vašem systému. Ze stejné nebo jakékoliv jiné karty Memory Stick Duo™ můžete načíst uložená herní data obsahující dříve uložené hry.

POZNÁMKA: Před spuštěním hry se přesvědčte, že máte dostatek volné paměti na kartě Memory Stick Duo™.

SYSTÉM PSP®



BEZDRÁTOVÉ FUNKCE (WLAN)

Softwarové tituly, které podporují funkčnost bezdrátové sítě Wireless (WLAN), vám umožní komunikovat s ostatními systémy PSP®, stahovat data a soutěžit s ostatními hráči přes připojení k bezdrátové lokální síti (WLAN).



REŽIM AD HOC

Režim Ad Hoc je funkce bezdrátové sítě (WLAN), která umožňuje dvěma nebo více samostatným systémům PSP® spolu přímo komunikovat.



SDÍLENÍ HRY

Některé softwarové aplikace jsou vybaveny funkcí pro Sdílení hry, která umožňuje uživateli sdílet určité herní funkce s ostatními uživateli, kteří nemají hru PSP® ve svém systému PSP®.



REŽIM INFRASTRUKTURA

Režim Infrastruktura je funkce bezdrátové sítě Wireless (WLAN), která umožňuje systému PSP® připojit se k síti pomocí přístupového bodu Wireless (WLAN) (zařízení používaného k připojení k bezdrátové síti Wireless). Chcete-li využívat výhody režimu Infrastruktura, je třeba mít několik dalších věcí, včetně připojení k poskytovateli internetových služeb, síťové zařízení (např. bezdrátový ADSL router), přístupový bod Wireless (WLAN) a osobní počítač. Další informace a popis nastavení naleznete v Pokynech k obsluze systému PSP®.

POHŘEŠUJE SE POSÁDKA MALÉ PLACHETNICE

Včerejší prudké bouře změnily kurz přinejmenším jedné plachetnice. *Simplicity* se nevrátila do přístavu podle plánu a je nyní spolu s posádkou považována za nezvěstnou.

Pátrací týmy neví, kolik námořníků bylo přesně na palubě, ale doufají, že se posádce podařilo dostat na pobřeží některého z mnoha malých ostrovů v oblasti, které ani nejsou zaneseny v mapách.

„Tyto ostrovy jsou sice liduprázdné, ale případní trosečníci na nich naleznou dostatek zdrojů pro přežití," prohlásil admirál C. Psik, velitel pátracího a záchranného týmu. „Pokud je člověk aspoň trochu šikovný, dokáže si zde postavit přístřeší a zhotovit si nějaké nástroje a předměty denní potřeby. Díky tomu není problém na ostrově přežít a život zde rozhodně nebude nepříjemný."



Existuje velké množství pověstía zpráv, podle nichž jsou na některých ostrovech zakopány poklady a mnozí lidé se rovněž domnívají, že hluboko v džunglích, jimiž jsou tyto ostrovy porostlé, jsou ukryta tajemství z dávných dob. Záchranáři tvrdí, že pokud se pohřešovaným námořníkům podařilo dostat na pobřeží, mají velkou naději na přežití.

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

OBECNÉ OVLÁDÁNÍ

Pohyb Simíkem	Analogová páčka
Funkce	Tlačítko ✕
Přechod mezi dodatečnými předměty nebo Simíky s nimiž je možno provádět akce	Tlačítka ⬅/➡
Přechod mezi jednotlivými interakcemi	Tlačítka ⬆/⬇
Přístup k rychlému seznamu předmětů	Tlačítko ○
Zrušit akci	Tlačítko △
Přepnout motivy (viz strana 10)	Tlačítko □
Přepnout mezi Simíky	Stiskněte a podržte tlačítko L a poté tlačítka ⬅/➡
Přerušit akci	Stiskněte a podržte tlačítko L a poté stiskněte tlačítko ⬇
Zrychlit akci	Stiskněte a podržte tlačítko L a poté stiskněte tlačítko ⬆
Vstoupit do nabídky Pauza	Tlačítko **START**

POZNÁMKA: Informace o ovládání pro stavbu naleznete na str. 13.

TVORBA POSÁDKY

Dříve, než se Simíci vydají na moře, musíte sestavit posádku. Posádka se může skládat z jediného Simíka nebo jich na palubě může být víc – maximálně šest.

TIP NA PŘEŽITÍ: Jestliže chcete zažít pravý boj o přežití – samotného Simíka proti všem přírodním živlům – vytvořte si pouze jednoho Simíka. Chcete-li však na ostrově mít více než jednoho Simíka, můžete si vytvořit i vícečlenou posádku – Simíci si pak mohou pomáhat a snáze tak přežijí!

TVORBA SIMÍKA

Hra automaticky vytvoří výchozího Simíka. Vaším prvním krokem při vytváření Simíka je rozhodnout se, zda to bude muž nebo žena. Na začátku můžete použít výchozího Simíka a pokračovat přímo k úpravě, abyste svého Simíka přizpůsobili svým představám.

ÚPRAVA SIMÍKA

Svého Simíka si můžete upravit pomocí široké nabídky úprav a voleb. Máte možnost ovlivnit povolání Simíka i barvu jeho vlasů.

POVOLÁNÍ (OCCUPATION)

Povolání, které svému Simíkovi určíte, ovlivní jeho dovednosti na počátku hry. Podívejte se na všechny popisy, abyste zjistili, jaké silné stránky by vašemu Simíkovi dané povolání přineslo. Uvažujte o tom, že Simíkům ve své posádce vyberte různá povolání, aby měli nejrůznější přednosti. Povolání, které zvolíte, rovněž rozhoduje o tom, co má Simík na sobě.

TĚLO (BODY)

Vyberte svému Simíkovi vše včetně typu tváře, odstínu pokožky, stylu účesu nebo barvy vlasů.

OSOBNOST (PERSONALITY)

Osobnosti Simíků se odvíjejí od přiřazení bodů v pěti kategoriích. Je váš Simík vstřícný a milý chlapík nebo je to spíš líný bručoun? Čím méně bodů Simíkovi v určité kategorii přiřadíte, tím pravděpodobněji bude mít vlastnosti uvedené na levé straně, zatímco přidáním většího množství bodů zvýší pravděpodobnost toho, že bude mít osobnostní vlastnosti uvedené napravo. Máte omezený počet bodů, ale můžete je použít, jak jen chcete.

Můžete si také vybrat znamení zvěrokruhu, které automaticky přiřadí osobnostní body na základě tendencí tohoto znamení.

JMÉNO (NAME)

Dejte svému Simíkovi jméno, které bude odrážet jeho jedinečnou identitu. Na klávesnici na obrazovce napište jeho křestní jméno a příjmení. Poté, co Simík dostane jméno, stane se členem lodní posádky. Následně si můžete vybrat dalšího člena posádky nebo můžete zvolit HOTOVO (DONE), čímž sestavování posádky ukončíte. Až bude posádka hotova, vyberte si člena posádky, s nímž chcete začít hrát.

HRANÍ HRY

Původně to měla být krásná plavba, ale nakonec se z toho stalo úplně jiné dobrodružství, které začalo tím, že se posádka dostala do neočekávané bouře. S vypětím všech sil a díky trošce štěstí se členovi posádky, kterého jste si vybrali, podařilo uniknout smrti, a probírá se na břehu neznámého ostrova.

PODLE KNIHY!

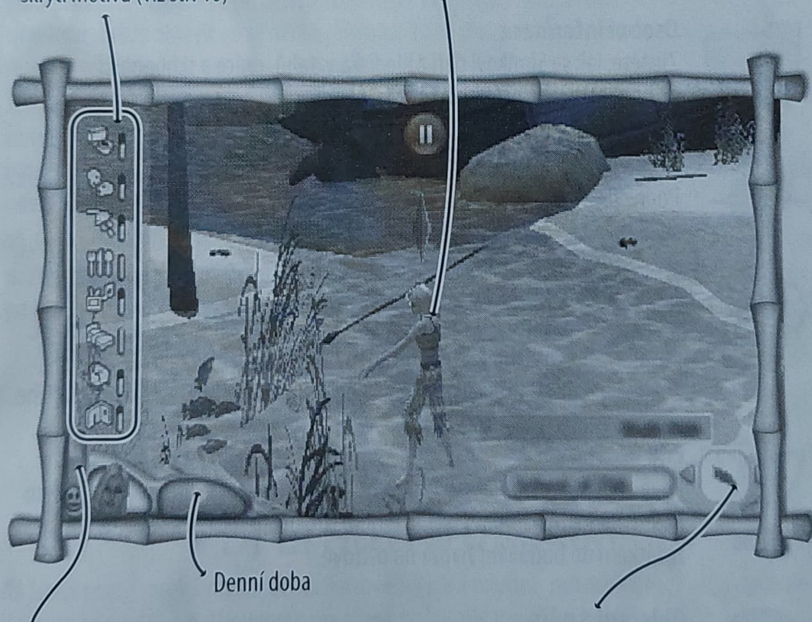


Simík má štěstí v neštěstí a tak si poté, co si vytře písek z očí, všimne, že kousek od něj na pláži leží kniha. Obsahuje tipy pro nové trosečníky. Chcete-li získat základní informace o etiketě na ostrově a některé základní dovednosti pro přežití, přehrajte si výukovou misi.

K tomuto šikovnému průvodci můžete přistupovat rovněž z nabídky Pauza výběrem položky CÍLE (GOALS). Tím, že se bude Simík snažit plnit stanovené cíle, získá během hry více věcí a dostane se ve hře dále.

V následující části jsou uvedeny informace, které vám pomohou seznámit se s novým domovem vašeho Simíka. Ostatně kdo ví, jak dlouho na tomto ostrově uvízne?!

HERNÍ OBRAZOVKA



NABÍDKA PAUZA

Jestliže vám život na ostrově začne připadat příliš uspěchaný nebo když si budete chtít odpočinout, vyvolejte nabídku Pauza.



Plány a nápady
Jakmile váš Simík získá více dovedností a nalezne různé zdroje, získá představu o tom, co může postavit, aby byl jeho život příjemnější. Zde uvidíte, jaké nápady má a co musí udělat pro jejich realizaci. Pokud má Simík všechny potřebné zdroje, schopnosti a předměty, zvolte VYROBIT (CRAFT), čímž začnete nápady realizovat.



Inventář
Tato sekce obsahuje všechny věci, které váš Simík měl, když byl vyplaven na pobřeží, a věci, které na ostrově našel nebo vytvořil. Jestliže váš Simík náleží ke kmeni, může rovněž ovládat předměty jiných členů kmene.

- Chcete-li předměty přemístit po světě, vyberte v nabídce Plány a nápady (Plans & Ideas) režim uchopit (Grab Mode). Poté použijte zobrazené ovladače kamery a vyhledejte předmět, který chcete přesunout. Jakmile předmět naleznete, stiskněte tlačítko ✕, abyste ho uchopili. Poté ho můžete přesunout na nové místo. Umístění potvrďte opětovným stisknutím tlačítka ✕. Chcete-li předměty smazat nebo je přidat do svého inventáře, můžete rovněž stisknout tlačítko □.

TIP NA PŘEŽITÍ: Některé zdroje jsou dostupné na celém ostrově, avšak některé je možné najít jen v určitých oblastech. Poznamenejte si místa, kde váš Simík objeví nějaké neobvyklé zdroje, aby se tam v případě potřeby mohl vrátit a přinést další.



Osobní informace
Zjistěte, jak se Simíkovi daří z hlediska vztahů, práce a schopností a zhodnoťte jeho osobnost (viz str. 6).



Mapa ostrova
Podívejte se do této příruční mapy, abyste zjistili, na kterém místě ostrova se nacházíte. Můžete si vybrat libovolné místo a pak se tam vydat.



Herní možnosti
Nastavte si hlasitost hry, aktivujte svobodnou vůli a nastavte počet minut, po jejichž uplynutí bude vámi ovládaný Simík jednat na základě své vůle, pokud ho nebudete ovládat nebo ukládejte a načítejte hry a mnoho dalšího.



Cíle
Když se váš Simík poprvé probere po ztroskotání, nalezne na pláži Velkou knihu o přežití od Moneywella. Plnění cílů uvedených v knize je dobrým začátkem do budování života na ostrově.



Oblečení a péče
Změňte vzhled svého Simíka – oblečte ho do jiných šatů (pokud váš Simík nějaké má) nebo změňte jeho účes.

TIP NA PŘEŽITÍ: Jestliže nemáte dostatek Kreativity pro vytvoření oděvu, zkuste postavit několik kamarádů z písku.

UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ (SAVING AND LOADING)

Nenechávejte Simíky svému osudu! Uložte si svůj pokrok a později můžete v jejich dobrodružství pokračovat tam, kde jste přestali.

ULOŽENÍ HRY:

V nabídce Pauza vyberte ikonu Herní možnosti a poté vyberte ULOŽIT HRU (SAVE GAME). Následně vyberte data, která chcete uložit, potom potvrďte svoji volbu.

NAČTENÍ ULOŽENÉ HRY:

V hlavní nabídce vyberte možnost POKRAČOVAT VE HŘE (CONTINUE GAME) a potom vyberte uložená data, ze kterých chcete hru načíst. Poté svoji volbu potvrďte a hra se načte.

POZNÁMKA: Pokud kopírujete data z jedné karty Memory Stick Duo™ na další, data budou ukládána do příslušného slotu na nové kartě Memory Stick Duo™ a přepíší se tak data uložená v tomto slotu.

NA OSTROVĚ

Bude váš Simík trpět bez pohodlí, na které byl zvyklý z civilizace, nebo dokáže využít svých schopností a vynalézavosti a vybuduje si útulný nový domov v ráji?

PRŮZKUM OKOLÍ

Má-li se Simík ve svém novém ostrovním domově co nejlépe zabydlet, je nutné, aby poznal okolí. Projděte se po okolí a zkoumejte různé rostliny. Pokud bude váš Simík mít oči otevřené, může objevit nové neobvyklé věci, které mu pomohou vybudovat si na ostrově nový život!

Jestliže váš Simík některé rostliny příliš dobře nezná, bude je muset prozkoumat. To obvykle spočívá v důkladné prohlídce zakončené zkouškou – ochutnávkou. Musíte však být opatrní, protože některým rostlinám se to nemusí zamlouvat a Simíkovi se z nich může udělat špatně!

Vydejte se na průzkum po stezkách vedoucích do různých částí ostrova a snad ještě dál! Ale pozor, průzkum a cestování mohou být také náročné a Simík se může unavit, takže dbejte na to, aby měl pro výlet dostatek energie.

TIP NA PŘEŽITÍ: Při přechodu z jedné oblasti do druhé se Simík v pokročilejších fázích více unaví. Čím více jsou vaši Simíci odpočatí, tím lépe se s touto námahou vypořádají – dohlédněte proto na to, aby si Simíci postavili kvalitnější a pohodlnější postele.

SPLYNUTÍ S OKOLÍM

Až Simík spatří známky toho, že na ostrově žijí i jiní tvorové, nebuďte tím překvapeni. V tomto podnebí se daří velkému množství zvířat. Ale mějte na paměti, že zvířata mají stejně jako Simíci různé povahové vlastnosti – a některá z nich nemusí být z toho, že s nimi bude Simík na ostrově bydlet, příliš nadšena!

POTŘEBY

Na začátku nejsou všechny potřeby k dispozici, ale s tím jak Simík poznává věci a vyrábí nové předměty, získává více prostředků k uspokojování svých potřeb. Informace níže popisují nejsnazší způsoby, jak se můžete o svého Simíka postarat. Během hry objevíte více možností (některé z nich budou uspokojivější).



Hlad
Zbavte se pociťovaného hladu a najděte a snězte ovoce nebo zeleninu nebo si, jakmile váš Simík zvládne rozdělávání ohně, jídlo uvařte a poté snězte.
Viz Vaření jídla na str. 12.



Potřeba WC
Ač to zní neuvěřitelně, váš Simík byl na pobřeží vyplaven s toaletním papírem ve svém inventáři! Pomůže vám, až si budete potřebovat rychle ulevit.



Energie
Vašemu Simíkovi se naštěstí podařilo přidržet se rohože na spaní z lodi. Chcete-li si zdřímnout, vyzvedněte svou rohož z inventáře a poté vyberte možnost SPÁT NA ZEMI (SLEEP ON GROUND).



Společnost
Žádný Simík není izolován! Může si povídat s místními – ať už je to kdokoliv – a také se členy posádky. Když bude Simík hodně smutný, můžete mu vyrobit kamaráda.



Hygiena
To, že je váš Simík na opuštěném ostrově, neznamená, že rezignuje na mytí. Plaváním se smyje alespoň ta největší špína.



Zábava
Jakmile si váš Simík zaopatřil základní potřeby, může začít myslet na zábavu. Může si zahrát na nějaký hudební nástroj, může si hrát různé hry, vyrábět umělecká díla a pak si je prohlížet – to všechno mu zvedne náladu.



Pohodlí
Posaďte se k ohni a dívejte se do jeho teplých plamenů nebo si zdřímněte v pohodlné posteli.



Prostředí
Čím déle vaši Simíci na ostrově žijí, tím více budou nuceni udělat si z něj svůj domov. Své prostředí si může vylepšit pomocí kvalitních předmětů a také tak, že si bude ve svém okolí udržovat pořádek. Určitě mu to zlepší náladu.

TIP NA PŘEŽITÍ: Život na ostrově dá pořádně zabrat Simíkovu oblečení. Bude-li jeho oděv skutečně ošoupaný a potrhaný, může to negativně ovlivnit jeho pohodlí.

NEZAPOMÍNEJTE NA POTŘEBY SVÉHO SIMÍKA

Jestliže váš Simík nebude schopen uspokojovat své potřeby, bude to mít důsledky. Některé mohou být jen nepříjemné, ale jiné důsledky mohou být mnohem vážnější – pokud například nedáte Simíkovi najíst, může vyhladovět až k smrti – proto musíte potřeby svého Simíka pozorně sledovat. Jestliže Simík zemře a byl posledním nebo jediným členem kmenu, tak samozřejmě končí i vaše hra!

OSOBNÍ INFORMACE

Přístup k této obrazovce získáte z nabídky Pauza. Můžete si zde přečíst, jak to vypadá se Simíkovou osobností – jak dobré (nebo jak špatné) má vztahy s ostatními, jakou má profesi a jaké získal schopnosti a dovednosti.

VZTAHY

Z těchto informací se dozvíte, s kým se váš Simík zná a jak dobré jsou jejich vzájemné vztahy. Jestliže byl Simík na lodi sám, pak jsou možnosti přátelství dost omezené, ale jestliže byli na palubě další členové posádky, tak je třeba moře vyplavilo někde na ostrově.

PRÁCE

Na opuštěném ostrově? Ano! Nejde však o běžnou pracovní dobu od devíti do pěti. Jedním z největších přínosů kmene Simíků je to, že mohou vykonávat různé práce. Díky tomu budou schopni stihnout toho více během kratší doby, protože obvykle člověk mívá rozděláno více prací najednou. Jakmile má Simík nějakou profesi, tak bude v určitých částech dne, když právě nebude pod vaší kontrolou, tuto práci automaticky vykonávat.

Různým Simíkům můžete přidělit profesi zvolením pochodně domova Tiki. Uvádíme zde práce, které jim můžete přiřadit, a co každá z nich obnáší za povinnosti.

Rybaření	Nosit jednou za den ulovené ryby.
Sběr potravy	Přinést jednou za den sklizené potraviny.
Shromažďování zdrojů	Přinést jednou za den nasbírané zdroje.
Vaření	Dvakrát za den uvařit jídlo pro všechny.

TIP NA PŘEŽITÍ: Jídla pro všechny lze vařit pouze na sporáku, ne na ohništi.

SCHOPNOSTI

Zjistěte, co nového se váš Simík naučil. Díky svým schopnostem a dovednostem může Simík provádět různé věci v závislosti na schopnostech a úkolu. Povolání, které svému Simíkovi při jeho vytvoření přiřadíte, mu dává v určitých oblastech výhodu. Volte proto s rozmyslem! Níže jsou uvedeny určité postřehy týkající se toho, jak můžete svému Simíkovi pomoci v rozvoji různých dovedností. Během hraní však můžete objevit více možností.

Vaření	Uvařte jídlo nebo sbírejte ovoce a zeleninu.
Zručnost	Vytvářejte nástroje nebo stavte obydlí.
Charisma	Najděte si kamarády mezi Simíky, zvířaty nebo, v nejkrajnějším případě, fiktivními přáteli.
Tělo	Šplhejte na stromy nebo lovte ryby.
Logika	Můžete lovit rybu tyčí, najít mapu a úlomky s hieroglyfy nebo si můžete zahrát šachy.
Kreativita	Ušijte oblečení nebo se zabývejte tvorbou hudby.

TIP NA PŘEŽITÍ: V podstatě jakákoli činnost, která vyžaduje dovednost (např. šplhání na stromy nebo vaření) rovněž rozvíjí dovednost.

INVENTÁŘ

Většina věcí, které Simík najde, se dá nějakým způsobem použít. Simíci mohou získávat různé druhy jídla, sbírat věci a vytvářet předměty. Stejně tak do seznamu věcí patří všechno, co si s sebou na ostrov přinesli.

K seznamu věcí se můžete dostat z nabídky Pauza. Stisknutím tlačítka ◯ můžete získat rychlý přístup k užitečným nástrojům a okamžitě konzumovatelnému jídlu.

VAŘENÍ

Jakmile má Simík oheň (a samozřejmě jídlo!), může si něco uvařit. Chcete-li, aby Simík něco uvařil, dojděte k ohništi a vyberte možnost UVAŘIT JÍDLO (COOK MEAL). Poté si vyberte ingredience. Na kamnech můžete vařit se dvěma až čtyřmi přísadami a to podle toho, o jaká kamna jde. Ingredience, které Simík používá k vaření, určují, jak jídlo dopadne. Různé typy jídel mají na Simíky různý vliv.

A konečně – čím lepší kuchař Simík je, tím lepší budou jeho jídla a tím je méně pravděpodobné, že při vaření na ostrově vyvolá nechtěně požár.

TIP NA PŘEŽITÍ: Není třeba říkat, že ohně jsou – jak to říct nejlépe – zkrátka hořlavé. Všechny věci, o které Simík nechce přijít, udržujte proto radši dál od ohně!

TROCHA POHODLÍ

Tak do toho. Váš Simík má trochu volného času, ale nemá mnoho požitků. S malou dávkou představivosti a s trochou dřiny si mohou Simíci vytvořit věci, které jim zpříjemní jejich život. Jen by k tomu potřebovali nějakou šikovnou dílnu. Moment. Z těchto dvou kamenů a pár kusů naplaveného dřeva by se dal vyrobit docela hezký pracovní stůl...

Jakmile váš Simík má pracovní stůl, může se pustit do vytváření šatů, nástrojů, dalších zdrojů a uměleckých předmětů, které si poté může pověsit na zeď. Vyberte činnost a zvolte možnost VYROBIT (CRAFT). K výrobě předmětů, které se dají položit na zem, není pracovní stůl nutný. Mohou být vyrobeny tak, že v nabídce Pauza zvolíte příhodný plán. V nabídce se rovněž můžete podívat na všechny plány svého Simíka. Nezapomeňte, že čím více zdrojů váš Simík nashromáždí a čím více získá schopností a dovedností, tím více předmětů dokáže vyrobit.

TIP NA PŘEŽITÍ: Popel z vyhaslého ohniště je vhodný pro obdělávání půdy. Po odemčení plánu půdy, kterou lze obdělávat, a jakmile Simík nashromáždí dostatek popela, můžete vytvořit jednotlivá políčka, kde může Simík pěstovat ovoce a zeleninu.

POČASÍ NA OSTROVĚ

Ty krásné dny, kdy je obloha modrá a slunce svítí – v takových chvílích to na ostrově opravdu žije! Naneštěstí má počasí v tropech i svou druhou stránku, která není vždy příjemná! Zatímco jednoho dne je krásné a příjemné počasí, druhého dne může přijít tropická bouře nebo dokonce hurikán, a proto je nutné, abyste byli na tyto nepříliš idylické podmínky dobře připraveni.

TIP NA PŘEŽITÍ: Počasí může vážně poškodit výtvory vašeho Simíka. Je dobré, abyste měli všechny cenné věci schované pod střechou a přístřešek by měl být postaven z pevnějších materiálů tak, aby vydržel i velmi nepříznivé počasí.

SLADKÝ DOMOV

Když Simík splní větší množství cílů, získá tím přístup k novým plánům, které mu umožní realizovat ještě větší projekty, jako je například stavba domu. Některé plány domů vycházejí z toho, že si jednotlivé části sestavíte podle své vlastní konstrukce, zatímco pokročilejší plány nabízí stavebnicové stavby.

Chcete-li vytvořit konstrukci, vyberte si z nabídky stavebních plánů (ve spodní části obrazovky Plány a nápady) a poté použijte ovládání pro výstavbu níže.

Po naplánování stavby se vraťte ke hře. Váš Simík ji potom musí postavit – s trochou vynaloženého úsilí bude mít zanedlouho střechu nad hlavou.

OVLÁDÁNÍ PRO VÝSTAVBU

Umístit vybranou součástku	Tlačítko ✕
Otáčet součástkou doleva/doprava	Tlačítko ○
Opustit režim umísťování	Tlačítko △
Vymazat držený předmět	Tlačítko □

DOMOV

Váš Simík může tábořit v kterékoliv oblasti na mapě, kterou navštíví. Simíci, kteří jsou součástí kmene, mohou prohlásit jeden z těchto táborů za svůj domov. To je potom místo, kam Simíci nosí nashromážděné zdroje a kam se vrací, když si potřebují odpočinout.

K tomu, aby se z některého místa stal domov, musí Simík splnit dvě věci – musí mít k dispozici oheň a zapálit pochodeň domova Tiki. Poté, co Simík rozdělá oheň, vyberte oheň a zvolte POSTAVIT DOMOV TIKI (BUILD HOME TIKI). Následně si vyberte pochodeň a zvolte PROHLÁSIT ZA DOMOV (DECLARE HOME).

Domov můžete kdykoli změnit a to tak, že provedete přesně stejnou činnost s pochodní domova Tiki na jiném místě. V jedné chvíli můžete mít pouze jeden domov.

KMENOVÉ ZÁLEŽITOSTI

Jestliže se váš Simík setká s dalšími Simíky, mohou se pokusit o vytvoření dobrých vztahů. Pokud jsou vztahy dostatečně dobré, mohou dokonce vytvořit kmen. Pokud váš Simík vytvoří kmen, můžete ovládat ostatní Simíky. Ovládaného Simíka můžete změnit tak, že stisknete a podržíte tlačítko L a poté stisknete tlačítka ⬅/➡.

Kmeny poskytují Simíkům tolik potřebné sociální kontakty a díky nim se také Simíci specializují na různé profese, přičemž využívají své schopnosti a dovednosti ve prospěch celé skupiny.

Chcete-li požádat jiného Simíka, aby se ke kmenu přidal, vyberte jej, zvolte možnost ZVLÁŠTNÍ (SPECIAL) a potom z nabízených možností vyberte PŘIDAT SE KE KMENU (ASK TO JOIN TRIBE). Oba Simíci musí mít dobré vztahy, jinak se tato možnost nezobrazí.

UPOZORNĚNÍ

Společnost Electronic Arts si vyhrazuje právo provádět vylepšení výrobku popisovaného v této příručce kdykoliv a bez předchozího upozornění. Tato příručka i software popisovaný v této příručce jsou chráněny autorským právem. Všechna práva vyhrazena. Žádnou část této příručky nebo popisovaného softwaru není dovoleno kopírovat, reprodukovat, převádět nebo redukovat na jakékoli elektronické médium nebo na strojově čitelnou formu bez předchozího písemného souhlasu společnosti **Electronic Arts Ltd., Customer Services, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom.**

Co se týče této příručky, její kvality, prodejnosti nebo způsobilosti k jakémukoli určitému účelu, neposkytuje společnost Electronic Arts žádné záruky, předpoklady ani ujištění, ať výslovně uvedené nebo implikované. Tato příručka je poskytována „v aktuálním stavu". Společnost Electronic Arts poskytuje určité omezené záruky ohledně softwaru a nosičů tohoto softwaru. V žádném případě nebude společnost Electronic Arts odpovědná za jakékoli zvláštní, nepřímé nebo následné škody. Tyto podmínky nijak neovlivňují ani neohrožují zákonná práva kupujícího v případě, kdy je kupující spotřebitelem, který si pořizuje zboží jiným způsobem než v rámci určité obchodní transakce.

ZÁRUKA

OMEZENÁ ZÁRUKA

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu bez závad. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s kupním dokladem označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o.

Tato záruka je doplňkem vašich zákonných práv a na tato práva nemá žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu", ani na nosiče, které byly nesprávným způsobem používány, poškozeny nebo nadměrně opotřebeny.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA – JE ZDE PRO VÁS!

Vyskytl se problém? Potřebujete se na něco zeptat? Jestliže si s něčím nevíte rady, jsme tu od toho, abychom vám pomohli.

STAČÍ SE ZEPTAT

Navštivte internetovou stránku **www.electronicarts.cz** a klepněte na odkaz TECHNICKÁ PODPORA. Dostanete se na naše on-line centrum. S největší pravděpodobností máme řešení vašeho problému již připraveno v naší informační databázi – o tom se můžete přesvědčit klepnutím na odkaz NAJÍT ODPOVĚDI. Řešení, která jsou v této databázi k dispozici, používají také pracovníci našeho týmu zákaznické podpory. Můžete se tedy spolehnout na jejich přesnost a aktuálnost. Abyste dostali přesnou odpověď, je důležité pozorně vybrat typ hry, její název i platformu, na které hrajete.

Jestliže nemáte přístup k internetu nebo dáváte-li přednost osobnímu rozhovoru s technikem, můžete pracovníkům našeho týmu zákaznické podpory zatelefonovat (pondělí až pátek 9.00–17.00).

Mějte prosím na paměti, že většinu problémů, s nimiž se při hraní počítačových her setkáváte, je možné vyřešit, pokud využijete služeb našeho on-line centra technické podpory.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU

E-mail: **ea@progamers.cz** Telefon: **224 326 860**

ZÁKAZNÍCKA PODPORA PRE SLOVENSKO

E-mail: **eask@progamers.cz** Telefón: **(02) 20 602 905**

Berte prosím v potaz, že pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytnout herní rady a tipy.

NEJČERSTVĚJŠÍ INFORMACE OD EA!

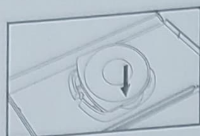
Pokud chcete být pravidelně zásobováni nejnovějšími zprávami, recenzemi a dalšími informacemi přímo od společnosti Electronic Arts, zaregistrujte se a dostanete od nás oficiální novinky EA přímo na vaši e-mailovou adresu.

Navštivte naše stránky na adrese www.electronicarts.cz a zaregistrujte se už dnes!

MXX05805795MT

ÓVINTÉZKEDÉSEK

A lemez a PSP® (PlayStation®Portable) rendszerhez használható játékszoftvert tartalmazza. Más rendszeren ne használjuk a lemezt, mivel ez kárt tehet benne. A megfelelő üzemeltetés érdekében olvassuk el figyelmesen a PSP® rendszer használati útmutatóját. Ne tegyük ki a lemezt magas hőmérsékletnek, továbbá közvetlen napfény vagy magas páratartalom hatásának. Ne használjunk törött, deformált vagy ragasztással javított lemezt, mivel ezek működési hibát okozhatnak.



A lemez kivételekor fogja a PSP®-t az ábrán látottaknak megfelelően; ha túl nagy erőt fejt ki, károsodhat a lemez.



Helyezze el a lemezt az ábrának megfelelően, és nyomja felfele, amíg a helyére nem kattan. A lemez helytelen tárolása, annak károsodásához vezethet.

EGÉSZSÉGÜGYI FIGYELMEZTETÉS

Mindig kényelmes körülmények között játsszon. Tartson rendszeresen pihenőt, 15 percet óránként. Ne játsszon, ha fáradt, vagy kialvatlan. Egyes személyek érzékenyek a villódzó fényekre vagy geometriai formákra, tudomásukon kívül epilepsziásak, és televízió nézés vagy videojátékok közben epilepsziás rohamot kaphatnak. Ha epilepsziás, keresse fel orvosát, mielőtt videojátékokkal játszana, illetve azonnal, ha az alábbiak közül bármely tünetet észleli: szédülés, látászavarok, izomrángás, más önkéntelen mozgás, összpontosítás hiánya, zavartság és/vagy görcsök.

ILLETÉKTELEN HASZNÁLAT

A PSP® rendszer és a hozzá tartozó lemezek technikai másolásvédelmi mechanizmusokat tartalmaznak, amelyek a lemezen található jogvédett anyagok másolását hivatottak megakadályozni. A bejegyzett védjegyek jogosulatlan használatát és a jogvédelem alatt álló anyagok, fenti mechanizmusok megkerülésével való jogtalan másolását a törvény tiltja.

Ha bármilyen jogtalan használatról, vagy a technikai védelmi rendszerek megkerülésére alkalmas eljárásról értesül, kérjük, írjon E-mailt az **anti-piracy@eu.playstation.com** címre, vagy hívja a használati utasítás hátulján található helyi Ügyfélszolgálati telefonszámot.

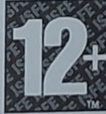
PÁNEURÓPAI JÁTÉKINFORMÁCIÓS (PEGI) ÉLETKOR-BESOROLÁSI RENDSZER

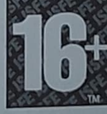
A PEGI életkor-besorolási rendszer megvédi a fiatalokat a saját életkorcsoportjuk számára nem megfelelő játékoktól. VEGYE FIGYELEMBE, hogy ez a rendszer nem a játék nehézségére vonatkozik.

A PEGI lehetővé teszi, hogy a szülők és azok, akik gyerekeknek vesznek játékot, az információk birtokában a megfelelő korcsoportnak szóló játékot választhassák ki. Az információ első része az életkor-besorolás:





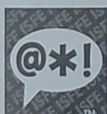






A második rész a játéktartalmat bemutató ikonok. A játéktól függően több ilyen ikon lehet feltüntetve. Az életkor-besorolás e tartalom intenzitását tükrözi. Az ikonok:


ERŐSZAK



DURVA NYELVEZET


FÉLELEMKELTÉS


SZEXUÁLIS TARTALOM


KÁBÍTÓSZEREK


DISZKRIMINÁCIÓ

További információkért látogassa meg a **http://www.pegi.info**

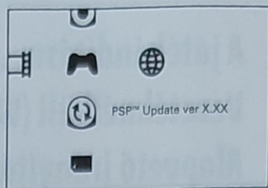
ULES-00945

RENDSZERSZOFTVER-FRISSÍTÉSEK

Ez a PSP® (PlayStation®Portable) Game-játék rendszerszoftver-frissítési adatokat tartalmaz PSP® rendszerhez. A frissítésre akkor lesz szükség, amikor a játék indításakor egy "frissítést kérő" üzenet jelenik meg a kijelzőn.

A rendszerszoftver frissítése
A frissítésadatok egy ikon kíséretében jelennek meg itt a Főmenüben.





A kijelzőn megjelenő utasításokat követve frissíthető a PSP® rendszer rendszerszoftvere. A frissítés elvégzése előtt ellenőriznünk kell a frissítésadat verziószámát.

- **Frissítés közben ne húzzuk ki az AC-adaptert.**
- **Frissítés közben ne kapcsoljuk ki a készüléket, illetve ne távolítsuk el a PSP®Game-játékot.**
- **Ne szakítsuk meg a frissítést, mert az kárt okozhat a PSP® rendszerben.**

A frissítés sikerességének ellenőrzése
A Főmenüből válasszuk a „Settings" (Beállítások), majd a "System Settings" (Rendszerbeállítások) lehetőséget. Válasszuk a „System Information" (Rendszerinformációk) lehetőséget, és ha a „System Software" (Rendszerszoftver) pontban látható verziószám megegyezik a frissítésadat verziószámával, akkor a frissítés sikeres volt.

A PSP® rendszer rendszerszoftver-frissítéseiről szóló bővebb információkért látogassuk el a következő weboldalra: **yourpsp.com**

SZÜLŐI FELÜGYELET SZINTJE

Ez a PSP® (PlayStation®Portable)-játékszoftver a tartalma alapján előre meghatározott szülői felügyeleti szinttel rendelkezik. A PSP® rendszeren megadhatjuk a szülői felügyeleti szintet, amellyel megakadályozhatjuk, hogy a PSP® rendszer lejátssza a beállítottnál magasabb szülői felügyeleti szinttel rendelkező PSP®Game-játékokat. További információkért olvassuk el a PSP® rendszer kézikönyvét.

Ez a játék a PEGI minősítő rendszernek megfelelő besorolást kapott. A PEGI minősítő megjelölések és tartalomleírások a játék csomagolásán vannak feltüntetve (kivéve, ha az adott régióban a törvény másfajta minősítő rendszert ír elő). A PEGI minősítő rendszer és a Szülői felügyeleti szint rendszer között a következő a kapcsolat:

SZÜLŐI FELÜGYELETI SZINT	PEGI KORHATÁR
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

TARTALOM

MARADJ JÁTÉKBAN ÉS REGISZTRÁLJ AZ EA-NÁL!

Hozz létre egy EA hozzáférést, és regisztráld a játékot ingyenes kódokért és EA-játéktippekért!

Az EA hozzáférés létrehozása és a játék regisztrálása gyors és egyszerű!

Látogass el a www.gamereg. ea.com honlapra, és regisztrálj még ma!

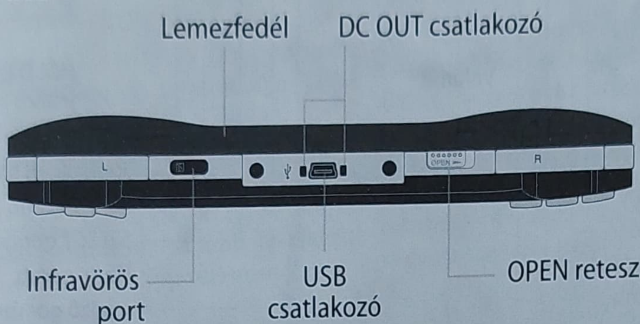
WWW.THESIMS.COM

A JÁTÉK INDÍTÁSA

JOBB OLDALI NÉZET



ELÜLSŐ NÉZET



1. Állítsd be a PSP® (PlayStation®Portable) hordozható szórakoztató készüléket a PSP® használati utasítás szerint.
2. Kapcsold be PSP®-t. A POWER (feszültség) kijelző zölden világítani kezd és megjelenik a Főmenü (Home Menu).
3. Nyomd meg az OPEN gombot, hogy kinyisd a lemez tartót. Helyezd be a(z) *The Sims™ 2 Castaway* lemezt úgy, hogy a címkéje a PSP® hátsó része felé nézzen, majd zárd le a lemez tartót.
4. A Főmenüből válaszd a 🎮 ikont, majd az ⦿ ikont. Megjelenik a játék miniatűrje. Válaszd ki a miniatűrt és nyomd le az ✕ gombot a szoftver indításához.
5. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat, a szoftver használata kapcsán pedig lásd az alábbi útmutatót.

MEGJEGYZÉS: Ne próbáld meg kivenni az PSP® lemezt, miközben forog.

MEMORY STICK DUO™

Figyelem! A Memory Stick Duo™ egységet tartsa távol a kisgyermekektől, mert az egység könnyen lenyelhető.

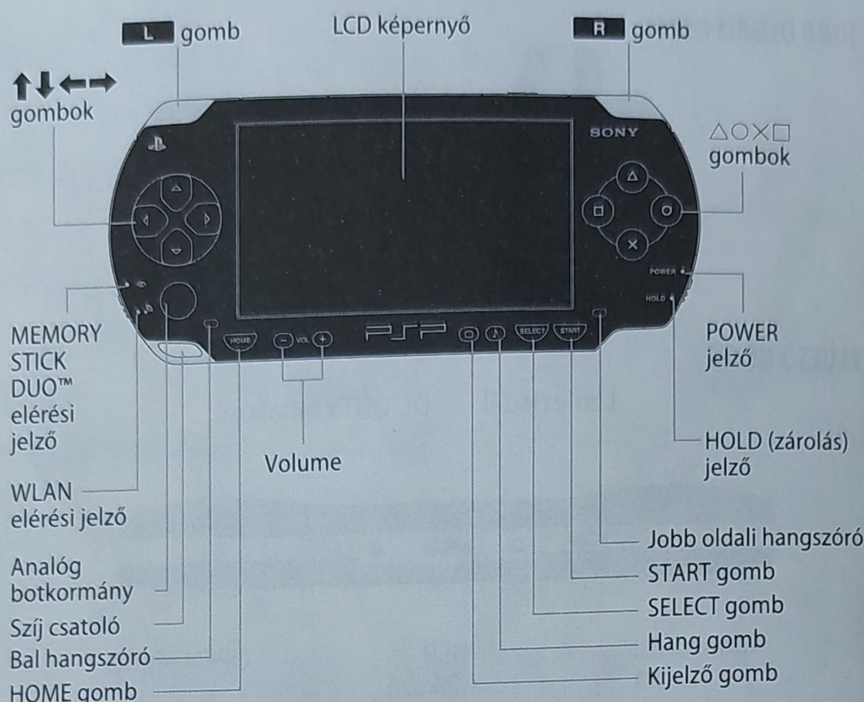
Figyelem! Ne nyomja meg a POWER/HOLD kapcsolót, miközben adat töltődik fel az PSP® lemezről, mert ez az adatok sérüléséhez vezethet.

Ez a játék automatikus betöltés funkciót használ, amely során indításkor minden, a Memory Stick Duo ™ egységen található adat automatikus betöltésre kerül.

A játék beállításainak és haladásod elmentéséhez helyezz be egy Memory Stick Duo™ egységet a Memory Stick Duo™ foglalatba. Erről a Memory Stick Duo™ egységről, vagy bármilyen másik, mentett adatokat tartalmazó Memory Stick Duo™ egységről betölthetsz korábban elmentett állást.

MEGJEGYZÉS: Gondoskodj róla, hogy legyen elég szabad hely a Memory Stick Duo™ egységen, mielőtt játszani kezdenél.

PSP® RENDSZER



VEZETÉKNÉLKÜLI (WLAN) FUNKCIÓK

A vezetéknélküli (WLAN) funkciót használó szoftverekkel a felhasználók kommunikálhatnak más PSP® rendszerekkel, letölthetnek adatokat és versenyezhetnek más felhasználókkal a Vezeték nélküli hely hálózat (Wireless Local Area Network (WLAN)) segítségével.



AD HOC ÜZEMMÓD

Az Ad Hoc üzemmód olyan vezetéknélküli (WLAN) funkció, amelynek segítségével két, vagy több PSP® készülék közvetlenül kommunikálni tud egymással.



JÁTÉK MEGOSZTÁS (GAME SHARING)

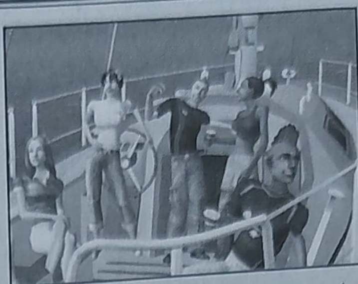
Egyes szoftverekben található játék megosztás funkció, amely segítségével a felhasználó a játék bizonyos funkcióit megoszthatja más felhasználókkal, akiknek nincs PSP® játék a PSP® készülékükön.



INFRASTRUKTÚRA MÓD

Az Infrastruktúra mód olyan vezetéknélküli (WLAN) funkció, amely segítségével a PSP® készülék képes csatlakozni egy hálózathoz egy Vezetéknélküli (WLAN) hozzáférési ponton (olyan készülék, amely képes csatlakozni egy vezetéknélküli hálózathoz). Az infrastruktúra módhoz egyéb kiegészítők szükségesek, például előfizetés egy internetszolgálhtatóhoz, egy hálózati egység (pl. Vezetéknélküli ADSL router), egy vezetéknélküli (WLAN) hozzáférési pont és egy PC. További információkhoz és beállítási részletekhez lásd a PSP® készülék használati utasítását.

ELTŰNT A KISMÉRETŰ HAJÓ LEGÉNYSÉGE



A tegnap tomboló vihar egy kisméretű hajót eltérített tervezett útvonaláról. A Simplicity nem futott be a kikötőbe a tervezett időpontban, így legénységével együtt eltűntként tartják nyilván.

A kutatók nem tudják biztosan, hányan voltak a fedélzeten, de reménykednek benne, hogy a hajósoknak sikerült partra jutniuk a térség apró, feltérképezetlen szigeteinek egyikén.

„Noha ezek a szigetek elhagyatottak, bőségesen el vannak látva erőforrásokkal", állítja C. Psik admirális, a kutató- és mentőcsapatok vezetője. „Bárki, aki egy kicsit is kreatív, képes életben maradni. Mi több, ha sikerül kunyhót építeniük, valamint elkészíteniük néhány szerszámot és használati tárgyat, úgy élhetnek, mint Marci Hevesen."

Azt beszélik, hogy egyes szigetek elásott kincseket rejtenek, és sokan abban is hisznek, hogy a szigetek gazdagon burjánzó őserdei ősi titkokat őriznek. Ha a bajba került tengerészeknek sikerült a partra jutniuk, a mentőcsapat szerint minden esélyük megvan a túlélésre.

ALAPVETŐ IRÁNYÍTÁS

ÁLTALÁNOS JÁTÉKMENET

Simed mozgatása	analóg kar
Tevékenység	✕ gomb
Váltás az olyan simek/tárgyak között, amelyekkel valamiféle interakció áll rendelkezésre	←/→ gombok
Interakciók léptetése	↑/↓ gombok
Gyors eszköztár elérése	○ gomb
Művelet visszavonása	△ gomb
Szükségletek közti váltás (lásd a kézikönyv 10. oldalát)	□ gomb
Simek közti váltás	Nyomd le és tartsd lenyomva a L gombot, majd a ←/→ gombokat
Művelet felfüggesztése	Nyomd le és tartsd lenyomva a L gombot, majd nyomd meg a ↓ gombot
Tempó felgyorsítása	Nyomd le és tartsd lenyomva a L gombot, majd nyomd meg a ↑ gombot
Szünet menü behívása	START gomb

IRÁNYÍTÁS: Építés módban: 13. oldal

TOBOROZZ LEGÉNYSÉGET

Mielőtt vízre szállnál, legénységre lesz szükséged. Létrehozhatsz egyszemélyes legénységet, de akár hat matrózt is toborozhatsz.

TÚLÉLÉSI TIPP: Csak egy simet hozz létre, ha a végsőkig akarod feszíteni a húrt – magányos sim egy szál magában az elemek ellen! Vegyél fel több simet a legénységbe, ha azt szeretnéd, hogy többen is legyenek a szigeten. Könnyebb a túlélés, ha az embernek vannak társai, akik segíthetnek neki.

HOZD LÉTRE SIMEDET

A játék automatikusan létrehoz egy alap simet. Az első lépés simed létrehozásában a nemének a kiválasztása. Az alap simet kiindulópontként használhatod – lépj be a Testreszabásba, ahol felruházhatod egyedi vonásokkal.

A SIMED TESTRESZABÁSA

Alakítsd simedet kedved szerint lehetőségek széles tárházából választva, határozd meg tulajdonságait a hajszíntől a foglalkozásig.

FOGLALKOZÁS

A simed számára választott foglalkozás befolyásolja az induló jártasságait. Olvasd át valamennyi leírást, hogy megtudd, milyen erényeket kap a simed az egyes foglalkozásokkal – vedd figyelembe, hogy érdemes a legénység tagjait különböző foglalkozásokból összeválogatni, hogy sokoldalúak legyenek. A foglalkozás a simed öltözékét is meghatározza.

TEST

Válassz ki minden testi jegyet a simeden: az arcberendezését, a bőrszínét, frizuráját és hajszínét.

SZEMÉLYISÉG

A simek személyiségének jellemzőit egy bizonyos számú pont határozza meg, amely 5 kategória közt oszlik el. Közvetlen, igazi társas lény, netán lusta fotelkrumpli? Ha egy kategóriában kevés a pontja, simedre a skála bal oldalán látható melléknév jellemző inkább, ha sok, a jobb oldali jelző a találóbb. Meghatározott számú pont áll a rendelkezésedre, de ezeket tetszőlegesen oszthatod el.

Kiválaszthatsz egy csillagjegyet is, így a személyiségpontok automatikusan az adott jegyre jellemző módon rendeződnek el.

NÉV

Adj simednek nevet, amely kifejezi egyéniségét. A képernyőn látható billentyűzet segítségével adhatod meg a vezeték- és keresztnevet. Miután elnevezted, simed automatikusan átkerül a fedélzetre a legénység többi tagja mellé. Ekkor eldöntheted, hogy újabb tagot szeretnél hozzáadni vagy a DONE (Kész) opcióval véglegesíted a legénységedet. Ezután, ha létrehoztad a legénységet, jelöld ki az általad irányítani kívánt simet.

JÁTÉKMENET

A kellemes, hajókázással eltöltött nap teljesen más jellegű kalandba fordul, amikor a legénység belefut egy váratlan szélviharba. Az általad kiválasztott matróz utolsó cseppnyi erejét is felhasználva, no meg egy kis szerencsével kimenekül a hullámok karmaiból és egy ismeretlen sziget partján tér magához.

AHOGY A NAGYKÖNYVBEN MEG VAN ÍRVA...



Ahogy kidörgöli a homokot a szeméből, simed megpillant egy könyvet a part fövenyén heverve. A kötet rendkívül hasznosnak bizonyul: tippekkel látja el a kezdő hajótörötteket. Gyorsan elsajátíthatod a szigeti etikett és a túlélési jártasságok alapjait az oktatópálya végigjátszásával.

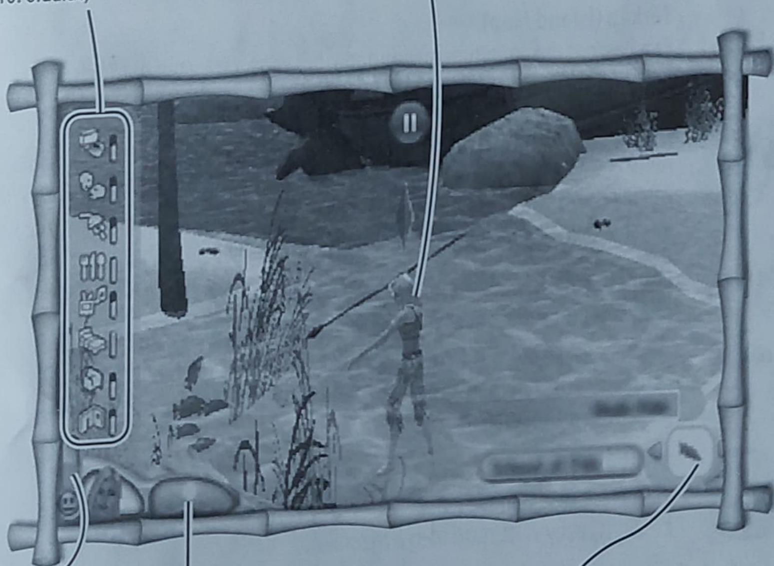
Ezt a hasznos útmutatót a Szünet menüből is eléred, ha a GOALS (Célok) opciót választod. A javasolt célok teljesítésével simed jutalmakat oldhat fel és előrehaladhat a játékban.

Az alábbi szakasz segítséget nyújt abban, hogy megismerd a simed új otthonát. Végtére is ki tudja, meddig marad elhagyatva ezen a szigeten?

JÁTÉKKÉPERNYŐ

Szükségletek – Nyomd meg az □ gombot ezek megjelenítéséhez/eltüntetéséhez (lásd a kézikönyv 10. oldalát)

Simed



Napszak

Simed általános állapota. Minél teljesebb és zöldebb, annál jobban érzi magát a bőrében. Ha piros és lemerült, simedet kétségbeesés tölti el.

Közelíts meg a simeddel egy tárgyat, és a választható interakciók listája megjelenik a képernyőn.

SZÜNET MENÜ (PAUSE MENU)

Ha a dolgok kicsit rázóssá válnak a szigeten, vagy egyszerűen csak egy kis szünetre van szükséged, hívd be a Szünet menüt.



Tervek és ötletek (Plans & Ideas)
Ahogy simed egyre több jártasságot szerez és új nyersanyagokat talál, jobbnál jobb ötletei támadnak az élete könnyebbé tételével kapcsolatban. Itt olvashatod el ezeket az ötleteket és a megvalósításukra vonatkozó tippeket. Ha megvan az összes szükséges nyersanyag, jártasság és tárgy, kattints a CRAFT (Elkészít) opcióra, és simed elkezd barkácsolni.



Eszköztár (Inventory)
Ebben a menüpontban megtalálod mindazt, ami a simed birtokában volt, amikor partot ért, illetve amit azóta összegyűjtött vagy készített a szigeten. Ha a simed egy törzs tagja, a törzs többi tagjának holmiját is megtalálod itt.

- Egy tárgy világban való mozgatásához válaszd a Megfogás (Grab mode) lehetőséget a Tervek és ötletek (Plan & Ideas) menüben. Ezt követően használd a képernyőn megjelenő kamera kezelőszerveket, hogy megkeresd a mozgatni kívánt tárgyat. Miután megtaláltad, nyomd meg a j gombot, hogy megfogd. Ezt követően új helyére viheted, és leteheted a j gomb megnyomásával. Az l gomb megnyomásával törölhetsz tárgyakat, vagy hozzáadhatod őket az eszköztáradhoz.

TÚLÉLÉSI TIPP: Egyes nyersanyagok sziget-szerte megtalálhatóak, mások azonban csak bizonyos helyszíneken. Jegyezd fel, ha simed ritka nyersanyagra bukkan, így ha szükséges, vissza tud térni a lelőhelyre.



Személyes információ (Personal Info)
Simed kapcsolatairól (Relationships), foglalkozásáról (Job) és jártasságairól (Skills) olvashatsz itt bővebb információt, valamit áttekintheted személyiségjegyeit. (Bővebben lásd a kézikönyv 6. oldalát.)



Térkép (Island Map)
Ez a hasznos dokumentum megmutatja, hol vagy a szigeten. Bármelyik helyszínt kiválaszthatod, és odautazhatsz.



Játékbeállítások (Game Options)
Állítsd be a játék hangerejét, a Szabad Akarat Engedélyezése (Enable Free Will After) értékét, amely meghatározza, hány, irányítás nélküli perc múlva kezd el a simed önállóan cselekedni, mentsd el és töltsd be játékállásaidat.



Célok (Goals)
Amikor a simed magához tér a hajótörést követően, megtalálja Remethe *Túlélési Nagykönyvét (Moneywell's Big Book of Survival)* a tengerparton. A könyvben olvasható célok teljesítésével sokat tehetsz azért, hogy simed jól érezze magát a szigeten.



Divat és Fodrászat
Változtasd meg a simed kinézetét – ölts fel új ruhát (ha a simed már készített) vagy változtasd meg a frizuráját.

TÚLÉLÉSI TIPP: Ha nincs elég kreativitás jártasságod ahhoz, hogy ruhát készíts, építs néhány homokhavert.

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS

Ne hagyd sorsukra simjeidet! Mentsd el előrehaladásodat, és folytasd ott a kalandot, ahol abbahagytad!

JÁTÉK MENTÉSE:

A Szünet menüből válaszd a Játékbeállítások ikont, majd a SAVE GAME (Játékállás mentése) lehetőséget. Ezt követően válaszd ki azt a helyet, ahová menteni kívánsz, majd erősítsd meg a választásod.

MENTETT JÁTÉKÁLLÁS BETÖLTÉSE:

A Főmenüből válaszd a CONTINUE GAME (Játékállás folytatása) lehetőséget, majd válaszd ki azt a helyet, ahonnan vissza akarod tölteni a játékot. Amikor erre kérnek, erősítsd meg a választást, és a játékállás betöltődik.

A SZIGETEN

Szenvedni fognak simjeid a szokásos kényelem nélkül, vagy képesek lesznek tehetségük és kreativitásuk felhasználásával felépíteni egy boldog és kényelmes otthont a paradicsomban?

KÖRNYEZETED MEGISMERÉSE

A környék felfedezése az egyik legjobb módja annak, hogy simed a lehető legtöbbet hozza ki szigeti otthonából. Járj körbe és ismerkedj meg a különböző növényfajtákkal. Ha simed nyitott szemmel jár, mindenféle különleges dologra bukkanhat, ami segít megteremteni a szigeti élet alapjait.

Ha simed nem ismeri az adott növényt, meg kell vizsgálnia azt. Ez többnyire az alapos szemrevételezést jelenti, illetve a legfőbb próbát: a kóstolást. De jobb, ha óvatos vagy: nem minden növény tesz jót a kényes simgyomornak, néhány bizony megfeküdheti!

Kutasd fel a sziget különféle részeire vezető ösvényeket! De vigyázz, a felfedezés és az utazás kimerítő lehet – gondoskodj róla, hogy a simnek legyen ereje a kiránduláshoz.

TÚLÉLÉSI TIPP: Az egyik helyről a másikra való barangolás egyre megerőltetőbb lesz, ahogy simed halad előre. Minél kipihentebbek a simek, annál jobban bírják a strapát – gondoskodj hát róla, hogy ahogy képessé válnak rá, simjeid jobb és kényelmesebb ágyakat építsenek maguknak.

BEILLESZKEDÉS A HELYI ÉLETBE

Ne lepődj meg, ha simed élet egyéb nyomait fedezi fel a szigeten. A hely számos állatfaj számára nyújt tökéletes életkörülményeket. De ne feledd: ahogy a simek eltérő személyiséggel rendelkeznek, az állatok is különböznek egymástól – és páran bizony nem repesnek érte, hogy meg kell osztaniuk a szigetüket egy simmel!

SZÜKSÉGLETEK

Nem minden szükséglet aktív a játék elején – ezeket simed akkor tudja majd kielégíteni, ha megtanul pár dolgot és új tárgyakat lesz képes elkészíteni. Az alábbi tanácsok segítenek a lehető legegyszerűbb módon gondját viselni simednek, de játék közben további (és egyes esetekben még jobb) módszereket is tanulhatsz.



Éhség (Hunger)
Csillapítsd a gyötrő éhséget a zöldségek és gyümölcsök gyűjtögetésével, illetve, ha simed megtanulja a tűzrakás művészetét, a különféle ínyencfalatok főzésével és elfogyasztásával. Bővebben: Főzés, 12. oldal.



Ürítés (Bladder)
Szinte a csodával határos: simed toalettpapírral a csomagjában sodródott partra! Használd bölcsen, hogy enyhítsd ezt a szükségletet.



Energia (Energy)
Mázli: simed szert tett egy matracra a hajó készletéből. Hogy hunyhasson egyet, vedd elő a matracot az eszköztárából, majd válaszd a SLEEP ON GROUND (Földön alvás) opciót.



Társaság (Social)
A magányt egy lakatlan szigeten sem szeretik a simek. Csevegj hát a helyiekkel – akárkik is legyenek – és lépj interakcióba a legénységed tagjaival. Ha egy sim eléggé kétségbeesett, létre is hozhat magának egy barátot!



Higiénia (Hygiene)
Csak mert egy lakatlan szigeten tartózkodik, simednek nem kellene elhanyagolni a higiéniát! Egy kiadós úszás legalább a trutymó nagyját lemossa.



Szórakozás (Fun)
Mihelyt gondoskodtak alapvető szükségleteikről, simjeid esze a szórakozáson kezd járni. A zenélés, a játék és a saját művészetükben való gyönyörködés biztosítja a jó hangulatot.



Kényelem (Comfort)
Üldögélj a tűznél és melegítsd át tagjaidat, vagy szundíts egyet egy kényelmes ágyban.



Környezet (Environment)
Minél hosszabb ideig élnek simjeid a szigeten, annál erősebb késztetést éreznek, hogy otthonosabbá tegyék. Csinosíthatnak környezetükön, ha jó minőségű holmikkal veszik körül magukat, vagy ha gondoskodnak a hulladék eltakarításáról, és ez sokat fog javítani hangulatukon is.

TÚLÉLÉSI TIPP: Egy lakatlan sziget az átlagosnál nagyobb strapát jelent a ruháknak. Ha nagyon lerongyolódnak és összepiszkolódnak, ezek az öltözékek negatívan befolyásolják simed kényelemérzetét.

NE HANYAGOLD EL SIMED SZÜKSÉGLETEIT

Ha simed nem kap meg mindent, amire szüksége van, annak bizony következményei lesznek. Egyesek csupán kínosak, míg mások igen komolyak – például éhen halhat, ha huzamosabb ideig nem eszik –, ezért gondoskodj róla, hogy simjeid kielégíthessék szükségleteiket. Ha az egyetlen vagy utolsó sim meghal törzsből, a játékod is véget ér.

PERSONAL INFO (SZEMÉLYES INFÓ)

Ezen a Szünet menüből elérhető képernyőn tekintheted át simed személyiségjegyeit (bővebben: xxx. oldal), nézheted meg, mennyire jó vagy rossz a viszonya egyes társaival, milyen munkára van beosztva és milyen jártasságokat szerzett.

KAPCSOLATOK

Ez a panel mutatja meg, hogy kit ismer simed és kivel milyen a viszonya. Ha ő volt az egyetlen matróz a hajón, ez némileg behatárolja, hogy kivel barátkozhat, de ha voltak társai, még az is előfordulhat, hogy valamelyiküket partra vetette a víz valahol a szigeten...

MUNKA

Egy lakatlan szigeten? Bizony ám! De ez nem az egyhangú, napi nyolcórás robot. A simtörzsek egyik legnagyobb előnye az, hogy mindannyian különböző munkát vállalhatnak. Így rövidebb idő alatt végezhetnek a dolgokkal, hiszen a munkamegosztás lehetővé teszi, hogy egyszerre több mindenen dolgozhassanak. Ha egy simnek van feladata, automatikusan elindul tenni a dolgát a nap megfelelő szakában akkor is, ha nem áll az irányításod alatt.

A Tiki-fáklyára kattintva kioszthatod a különféle feladatokat a simeknek. Az alábbiakban bemutatjuk a munkákat, amelyeket rábízhatsz simjeidre, valamint a hozzájuk tartozó kötelezettségeket.

Halgyűjtés	Halat hoz naponta egyszer.
Élelemgyűjtés	Összegyűjtött élelmet hoz naponta egyszer.
Nyersanyaggyűjtés	Nyersanyagot hoz naponta egyszer.
Főzés	Egy tál ételt főz naponta egyszer.

TÚLÉLÉSI TIPP: Az egész csoportnak elegendő ételeket csak tűzhelyen tudod megfőzni, tűzrakóhelyen nem.

KÉPZETTSÉGEK

Itt megnézheted, milyen jártasságokat sajátított el simed. A jártasságok lehetővé teszik, hogy bizonyos dolgokat elvégezzen a jártasságának fokától és a feladat jellegétől függően. A létrehozásukkor hozzárendelt foglalkozás bizonyos területeken, feladatokban jártasabbá teszi simjeidet, így válassz okosan! Az alábbiakban pár ötletet olvashatsz azzal kapcsolatban, hogy hogyan segíthetsz simednek fejleszteni az egyes jártasságokat, de játék közben további módszereket is tanulhatsz.

Főzés (Cooking)	Főzz ebédet vagy gyűjtögess gyümölcsöt és zöldséget.
Műszaki (Mechanical)	Készíts szerszámokat vagy építs kunyhót.
Vonzerő (Charisma)	Barátkozz más simekkel, állatokkal vagy végső esetben egy képzelt baráttal.
Fizikum (Body)	Mássz fára vagy szigonyozz halat.
Logika (Logic)	Horgássz bottal, keress térkép- és hieroglifadarabokat vagy sakkozz.
Kreativitás (Creativity)	Varrj ruhákat vagy zenélj.

TÚLÉLÉSI TIPP: Általában a jártasságot igénylő tevékenységek (fára mászás, főzés stb.) fejlesztik is az adott jártasságot.

ESZKÖZTÁR

A legtöbb dolog, amit simed talál, felhasználható valamire. Sokfajta élelmet és egyéb hasznos holmit gyűjthetnek össze, valamint készíthetnek is dolgokat. Szintén az Eszköztárukban található mindaz, amit magukkal hoztak a szigetre.

A Szünet menüből érheted el az Eszköztáradat. A ◯ gomb megnyomásával könnyen hozzáférhetsz az eszközökhöz és a fogyasztásra kész ételekhez.

FŐZÉS

Ha simednek végre van tüze (na meg étele), tud ebédet főzni magának és társainak. Ha szeretnéd, hogy főzni kezdjen, közelíts meg egy tűzrakóhelyet és kattints a COOK MEAL (Étel megfőzése) opcióra. Ezután válassz ki egy összetevőt. Egy tűzhelyen 2-4 összetevőből tudsz ételt készíteni, a tűzhely fejlettségi fokától függően. A főzéshez használt hozzávalók meghatározzák a végeredményt, és a különféle ételek különféleképpen hatnak a simekre.

Minél jártasabb a főzésben, simed annál jobb ételeket tud elkészíteni, és annál kevésbé valószínű, hogy véletlenül felgyújt ezt-azt, miközben a szigeti konyhaművészet oltárán áldoz.

TÚLÉLÉSI TIPP: Ugye nem kell mondanunk, hogy a tüzek, nos, tűzveszélyesek kissé. Minden olyan tárgyat tarts távol tőlük, amelyet nem szeretnél lángba borítani.

SZIGETI KÉNYELEM

Nézzünk szembe a tényekkel. Simednek meglehetősen sok a szabadideje, és szigeti élete messze van a luxustól. Kis türelemmel és némi kézügyességgel azonban számos olyan tárgyat készíthet, amely javítja életkörülményeit. Bár lenne használható munkafelülete! Várjunk csak, abból a két sziklából meg pár darab uszadékfából remek munkapadot készíthetnél...

Ha simednek végre van munkapadja, felszólíthatod, hogy ruhákat és szerszámokat fabrikáljon, feldolgozzon bizonyos nyersanyagokat vagy műalkotásokat készítsen – csak kattints rá és válaszd a CRAFT (Elkészít) opciót. A talajra helyezhető tárgyak elkészítésekor nincs szükség munkapadra. Ezek elkészíthetőek a megfelelő tervrajz kiválasztásával a Szünet menüben, ahol simed összes terve megtalálható. Ne feledd, minél több nyersanyagot gyűjt és jártasságot szerez, annál többféle tárgyat tud elkészíteni.

TÚLÉLÉSI TIPP: A kiégett tűzrakóhely hamuja jól jön a földművelésnél. Ha feloldottad a művelhető földdel kapcsolatos tervet, és simed elég hamut gyűjtött, különálló kertecskéket helyezhetsz el, ahol simed gyümölcsöt és zöldséget termeszthet.

AZ IDŐJÁRÁS VISZONTAGSÁGAI

Ó, igen, a kék és a ragyogó napsütés felhőtlen gyönyörűsége – erről szól a szigeti élet! Sajnos azonban az itteni élet sem fenékig tejfel, és bizony az időjárás néha megmutatja a másik oldalát. Míg egyik nap lágy szellő fújdogál és balzsamos az időjárás, a másik dühöngő trópusi vihart, sőt, akár még hurrikánt is hozhat, így légy előrelátó és készülj fel a kevésbé idilli körülményekre is.

TÚLÉLÉSI TIPP: Az időjárás komoly mértékben megkárosíthatja simed tulajdonát. Sokat segít, ha a becsesebb darabokat fedett helyen tartod, és az sem baj, ha a fedél a fejed felett tartós és strapabíró anyagból van, mert ezek lényegesen jobban bírják a zord időjárást, mint a könnyen elhasználódó, gyenge alapanyagok.

OTTHON, ÉDES OTTHON

Ahogy simed egyre több célt teljesít, új tervrajzok válnak elérhetővé a számára, így olyan nagyobb lélegzetű dolgokba is belefoghat, mint például a kunyhó építése. Egyes tervrajzok segítségével kedved szerint kombinálható alkotóelemeket építhetsz, míg más, komolyabb és bonyolultabb tervek előre elkészített panelek megalkotásában nyújtanak segítséget.

Ha szeretnél felépíteni valamit, válaszd ki az építéssel kapcsolatos tervrajzok (a Plans & Ideas – Tervek és ötletek képernyő alsó szekciója) valamelyikét, és használd az alant látható irányítási módozatokat.

Ha megtervezted az építményt, térj vissza a játékba. Ezután simednek fel kell építenie a terv alapján, de ne csüggedj – kis erőfeszítéssel rövidesen tetőt varázsolhat a feje fölé.

IRÁNYÍTÁS ÉPÍTÉS MÓDBAN

A kijelölt alkotóelem elhelyezése	✕ gomb
Az alkotóelem balra/jobbra forgatása	○ gomb
Kilépés az elhelyezés módból	△ gomb
A tartott tárgy törlése	□ gomb

TÁBORHELYEK

Simed a térképen látható bármely területen letáborozhat, ahová csak ellátogat. A törzshöz tartozó simek kisajátíthatják a törzs egyik táborhelyét. Ez lesz az a hely, ahová hazaviszik az összegyűjtött nyersanyagokat és ételeket, valamint ahová hazatérnek, ha pihenésre van szükségük.

Ahhoz, hogy egy ilyen helyszínt valóban az otthonává tegyen, simednek két dologra van szüksége: tűzre és egy otthoni Tiki-fáklyára. Ha simed tüzet rakott, válaszd ki a tüzet és kattints a BUILD HOME TIKI (Otthoni Tiki építése) opcióra. Ezt követően válaszd ki a fáklyát és kattints a DECLARE HOME (Otthonává nyilvánítja) opcióra.

Bármikor megváltoztathatod az otthonod helyszínét, ha végrehajtod ezt a kis szertartást a Tiki-fáklyáddal az új helyen, de egyszerre csak egy otthonod lehet.

TÖRZSI MIZÉRIÁK

Ha simed más simekkel találkozik, megpróbálhat jó kapcsolatot kialakítani velük, és ha ez sikerül, akkor akár törzset is alapíthatnak. Ha simed létrehoz egy törzset, irányíthatóvá válik a többi sim is. Nyomd le és tartsd lenyomva a L gombot, majd nyomd meg a ⬅/➡ gombok valamelyikét az irányított simek közti váltáshoz.

A törzsek előnyei nem merülnek ki a társaság biztosításában: azt is lehetővé teszik, hogy a simek megosszák egymás közt a feladatokat, erősségeiket a közösség javára hasznosítva.

Ha szeretnél megkérni egy másik simet, hogy csatlakozzon a törzsedhez, kattints rá és válaszd a SPECIAL (Speciális), majd az ASK TO JOIN TRIBE (Kérje meg, hogy csatlakozzon a törzshöz) opciót. A két sim közti kapcsolatnak jónak kell lennie, hogy ez az opció aktív legyen.

FIGYELMEZTETÉS A KIVETÍTŐS TELEVÍZIÓKÉSZÜLÉK TULAJDONOSOKNAK

Az álló/mozgó képek részleges vagy teljes sérüléseket okozhatnak a kivetítő foszfor rétegén. Kérjük fokozott óvatossággal használja a videojátékokat a nagyképernyős, valamint a kivetítős televíziókon.

MEGJEGYZÉS

Az Electronic Arts fenntartja a jogot hogy bármikor és külön értesítés nélkül változtasson jelen leírásban szereplő termékén. Jelen leírás, valamint a leírásban szereplő szoftver termék jogvédelem alatt áll. A jogok magukban foglalják, hogy sem a leírt szoftver, sem a leírás egészében vagy részeikben nem másolhatóak, reprodukálhatóak, más nyelvre nem lefordíthatóak semmilyen elektronikus vagy gépi olvasásra alkalmas formában. Ez alól csak akkor van kivétel, ha erre (ezekre) a folyamatokra az **Electronic Arts Ltd, (Customer Services, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom)** előzetesen és írásban engedélyt adott.

JÓTÁLLÁS

KORLÁTOLT GARANCIA

Az Electronic Arts az eredeti vásárló számára garantálja, hogy ez a szoftver termék, a médium, amelyen ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt az Electronic Arts az esetleges hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiumot a reklamáló elküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére a vásárlást igazoló számlával, a hiba leírásával és a válasz cím feltüntetésével. A garancia adalék a törvényes vásárlói jogokhoz, és nem befolyásolja azt. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, amely „úgy van, ahogy van", és nem érvényes azon médiákra, amelyek hibái a túl-használattól, a célnak nem megfelelő használattól, vagy fizikai sérülés okozta sérülésekből fakadnak.

KÉRDEZZ MINKET

Látogasd meg a **www.electronicarts.hu** oldalt, ahol Magyarország vevőszolgálati oldalához kattints a TERMÉKTÁMOGATÁS hivatkozásra. Adatbázisunkban valószínűleg megoldást találsz a problémádra – ha többet akarsz tudni, kattints a SEGÍTSÉG hivatkozásra. Ügyfélszolgálatunk ugyanezzel az információs bázissal dolgozik, ezért biztos lehetsz benne, hogy mindig pontos és a legfrissebb információkkal rendelkezik.

Ahhoz, hogy biztosan választ találj a kérdésedre, kérjük gondosan válaszd ki a játék típusát és címét, valamint a platformot, amin használod.

Ha nem találod a választ a kérdésedre, kattints a KÉRDEZD AZ EA-T hivatkozásra és küldd el kérdésedet valamelyik ügyfélszolgálati technikusunknak. Amint csak lehet, válaszolunk kérdésedre.

www.electronicarts.hu

TERMÉKTÁMOGATÁS

Amennyiben bármilyen kérdésed merülne fel a termékkel kapcsolatban, fordulj az Electronic Arts hazai képviseletének vevőszolgálatához:

Electronic Arts Magyarország Kft

Technikai támogatás: +36 1 505 95 50

Email: termektamogatas@ea.com

1367 Budapest, Postafiók 100, Hungary

Vevőszolgálatunk fejlesztése érdekében a megadott adatokat egy biztonsági adatbázisban rögzítjük, ezért a hívás kezdetekor a kezelő néhány adatot kérdez majd (név, születési idő, stb.). A kapott információt titkosan kezeljük, nem kerül ki cégünktől, valamint marketing célokra sem kerül felhasználásra az érintett beleegyezése nélkül. Ne feledd, hogy a PC-s játékok futtatásakor felmerülő legtöbb problémára, természeténél fogva az on-line vevőszolgálat képes a leggyorsabban és legpontosabban válaszolni.

TARTS LÉPÉST A LEGFRISSEBB EA HÍREKKEL!

Ha lépést akarsz tartani a legújabb hírekkel, kritikákkal, pletykákkal kapcsolatban, közvetlenül az Electronic Arts-tól, regisztráltasd magad a hivatalos EA hírlevélre, ami egyenesen az e-mail címedre továbbítja a híreket és információkat.

Látogasd meg honlapunkat a **http:// www.electronicarts.hu** címen és regisztráld magad!

Magyar nyelvű híreket, információkat és letölthető kiegészítéseket, javításokat az Electronic Arts magyarországi képviseletének honlapján találsz. A hazai aktualitások mellett akciókkal, exkluzív ajánlatokkal várunk, továbbá itt is kapcsolatba léphetsz a hazai technikai támogatást biztosító szakemberekkel. Az oldal címe: **www.electronicarts.hu.**

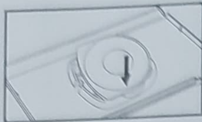
Keress fel minket már ma!

Borítón látható illusztráció: Bob Rossman; The Ant Farm, Los Angeles

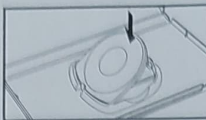
MXX05805795MT

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

Ten dysk zawiera grę dla systemu PSP® (PlayStation®Portable). Nigdy nie należy używać tego dysku w innym systemie, ponieważ może to spowodować jego uszkodzenie. Aby upewnić się, że system PSP® jest używany w prawidłowy sposób, należy zapoznać się z dołączonym do niego podręcznikiem obsługi. Dysku nie należy pozostawiać blisko źródeł ciepła, w miejscu padania bezpośredniego światła słonecznego lub w miejscu o zbyt dużej wilgotności. Nie należy używać pękniętego ani zdeformowanego dysku, bądź dysku sklejanego klejem, ponieważ może to spowodować awarię.



Dociśnij krawędź dysku zgodnie z ilustracją i wyjmij dysk, delikatnie ciągnąc go w górę. Użycie nadmiernej siły podczas wyjmowania dysku może spowodować uszkodzenia.



Włóż dysk zgodnie z ilustracją, delikatnie dociskając go, aż wskoczy na swoje miejsce. Nieodpowiednie przechowywanie dysku może spowodować jego uszkodzenie.

OSTRZEŻENIE DOT. ZDROWIA

Należy zawsze grać w dobrze oświetlonym środowisku. Robić regularne przerwy, po 15 minut co godzinę. Unikać grania, gdy jest się zmęczonym lub niewyspanym. Niektóre osoby są wrażliwe na migające lub błyskające światła bądź kształty i wzory geometryczne, mogą cierpieć na nierozpoznaną padaczkę i mogą u nich wystąpić napady padaczki podczas oglądania telewizji lub grania w gry wideo. Osoby cierpiące na padaczkę powinny zasięgnąć opinii lekarza, zanim zdecydują się grać w gry wideo; należy również niezwłocznie skonsultować się z lekarzem w razie wystąpienia któregokolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia widzenia, drganie mięśni, inne mimowolne ruchy, utrata świadomości, dezorientacja i/lub drgawki.

PIRACTWO

System PSP® oraz ta płyta zawierają techniczne zabezpieczenia przed bezprawnym powielaniem zapisanych na płycie materiałów objętych prawem autorskim. Użycie zastrzeżonych znaków towarowych lub obchodzenie tych zabezpieczeń bądź stosowanie innych metod powielenia bez upoważnienia materiałów objętych prawem autorskim jest zabronione z mocy prawa.

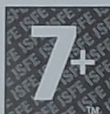
Informacje o produktach pirackich lub metodach obejścia zabezpieczeń technicznych prosimy przekazywać na adres **anti-piracy@eu.playstation.com** lub telefonicznie, na numer lokalnego Centrum Obsługi Klienta podany na tylnej okładce tego podręcznika.

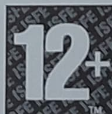
SYSTEM KLASYFIKACJI WIEKOWEJ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

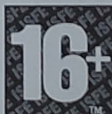
System klasyfikacji wiekowej PEGI chroni osoby nieletnie przed dostępem do gier, które są nieodpowiednie dla ich grupy wiekowej. NALEŻY PAMIĘTAĆ, że nie jest to informacja o stopniu trudności gry.

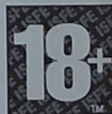
Składający się z dwóch części system PEGI umożliwia rodzicom i osobom kupującym gry dla dzieci podjęcie świadomej decyzji odpowiedniej dla wieku osoby, która ma korzystać z gry. Pierwszą częścią jest klasyfikacja wiekowa:





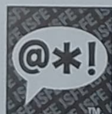






Drugą są ikony określające rodzaj treści zawartych w grze. W zależności od gry może zostać użytych kilka takich ikon. Klasyfikacja wiekowa określa intensywność jej treści. Używane są następujące ikony:


PRZEMOC



WULGARNE SŁOWNICTWO


STRACH


TREŚCI O ZABARWIENIU SEKSUALNYM


NARKOTYKI


DYSKRYMINACJA

Więcej informacji można znaleźć pod adresem **http://www.pegi.info**

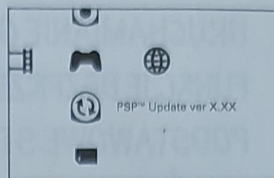
ULES-00945

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA SYSTEMOWEGO

Ta gra dla systemu PSP® (PlayStation®Portable) zawiera dane aktualizacji dla systemu PSP®. Aktualizacja będzie wymagana, jeśli na ekranie startowym gry zostanie wyświetlona wiadomość o konieczności jej przeprowadzenia.

Wykonywanie aktualizacji oprogramowania systemowego
Dane aktualizacji są wyświetlane w menu głównym wraz z ikoną widoczną tutaj.





Oprogramowanie systemowe systemu PSP® można zaktualizować, postępując według instrukcji wyświetlanych na ekranie. Przez rozpoczęciem procesu aktualizacji należy sprawdzić numer wersji danych aktualizacji.

- **W trakcie aktualizacji nie należy odłączać zasilacza sieciowego.**
- **W trakcie aktualizacji nie należy wyłączać zasilania ani wyjmować dysku z grą PSP® (PlayStation®Portable) Game.**
- **Nie należy przerywać aktualizacji przed jej ukończeniem, ponieważ może to spowodować uszkodzenie systemu PSP®.**

Sprawdzanie poprawności aktualizacji
Z menu głównego wybierz kolejno opcje „Settings" (Ustawienia) i „System Settings" (Ustawienia systemowe). Wybierz opcję „System Information" (Informacje o systemie); jeśli numer wersji wyświetlany w wierszu „System Software" (Oprogramowanie systemowe) odpowiada numerowi wersji danych aktualizacji, oznacza to, że aktualizacja została przeprowadzona pomyślnie.

Szczegółowe informacje dotyczące aktualizacji oprogramowania systemowego dla systemu PSP® można znaleźć w następującej witrynie sieci Web: **yourpsp.com**

POZIOM KONTROLI RODZICIELSKIEJ

W grze PSP®Game domyślnie ustawiono poziom kontroli rodzicielskiej na podstawie jej zawartości. Poziom kontroli rodzicielskiej w systemie PSP® można ustawić na wyższy, aby ograniczyć korzystanie z gry PSP®Game o wyższym poziomie kontroli rodzicielskiej niż ustawiono w systemie PSP®.

Ta gra została sklasyfikowana zgodnie z systemem klasyfikacji PEGI. Stopnie klasyfikacji PEGI oraz elementy opisu zawartości znajdują się na opakowaniu z grą (z wyjątkiem przypadków, gdy zgodnie z przepisami prawa, obowiązuje inny system klasyfikacji). Związek między systemem klasyfikacji PEGI, a systemem poziomu kontroli rodzicielskiej jest następujący:

POZIOM NADZORU RODZICIELSKIEGO	KATEGORIA WIEKOWA WG PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

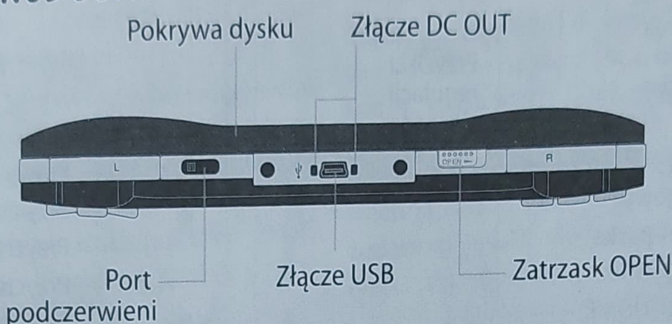
SPIS TREŚCI

URUCHAMIANIE GRY

WIDOK Z PRAWEJ STRONY



WIDOK OD GÓRY



1. Skonfiguruj PSP® (PlayStation®Portable) zgodnie ze wskazówkami zawartymi w instrukcji obsługi.
2. Włącz system PSP®. Wskaźnik POWER zaświeci się na zielono i wyświetlone zostanie menu główne (Home).
3. Naciśnij zatrzask OPEN, aby otworzyć pokrywę dysku. Włóż dysk z grą *The Sims™ 2 Castaway*, stroną zadrukowaną skierowaną do tyłu systemu PSP® i starannie zamknij pokrywę.
4. W menu głównym (Home) wybierz ikonę 🎮, a następnie ⦿. Wyświetlona zostanie miniatura reprezentująca oprogramowanie. Wybierz miniaturę i naciśnij przycisk ✕, aby uruchomić oprogramowanie.
5. Postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie oraz zawartych w niniejszym podręczniku wskazówek dotyczących korzystania z oprogramowania.

UWAGA: Nie wysuwaj dysku z grą PSP®, gdy system PSP® czyta z dysku.

KARTA PAMIĘCI MEMORY STICK DUO™

Uwaga! Aby zapobiec przypadkowemu połknięciu karty pamięci Memory Stick Duo™ przez dziecko, przechowuj ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.

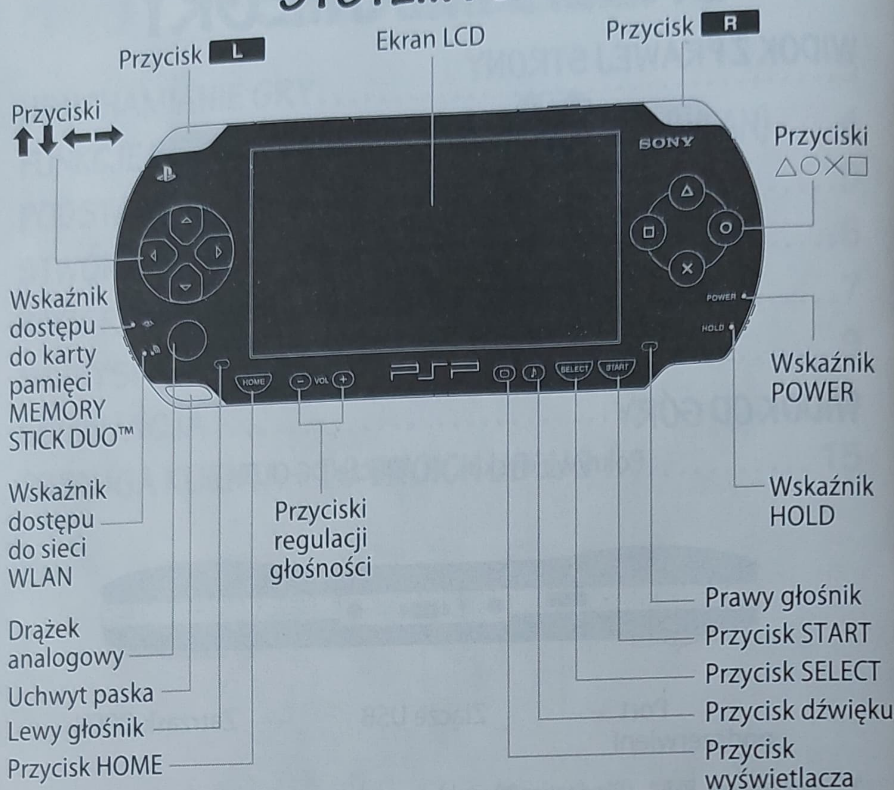
Uwaga! Nie naciskaj przełącznika POWER/HOLD podczas wczytywania danych gry z nośnika gry PSP®, gdyż może dojść do ich uszkodzenia.

Podczas uruchamiania gra używa funkcji automatycznego wczytywania wszystkich danych znajdujących się na karcie pamięci Memory Stick Duo™.

W celu zapisania ustawień gry i postępów w grze włóż kartę pamięci Memory Stick Duo™ do gniazda karty pamięci Memory Stick Duo™ w systemie PSP®. Zapisane dane gry możesz wczytywać z dowolnej karty pamięci Memory Stick Duo™ zawierającej poprzednio zapisany stan gry.

UWAGA: Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że na karcie pamięci Memory Stick Duo™ jest odpowiednia ilość miejsca.

SYSTEM PSP®



FUNKCJE BEZPRZEWODOWEJ SIECI LOKALNEJ (WLAN)

Gry obsługujące funkcje bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) umożliwiają użytkownikowi komunikowanie się z innymi przenośnymi konsolami PSP®, pobieranie danych oraz rywalizowanie z innymi graczami za pośrednictwem połączenia z bezprzewodową siecią lokalną WLAN.



TRYB AD HOC

Tryb Ad Hoc jest funkcją bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) umożliwiającą bezpośrednią komunikację pomiędzy dwoma lub większą liczbą systemów PSP®.



UDOSTĘPNIANIE GRY

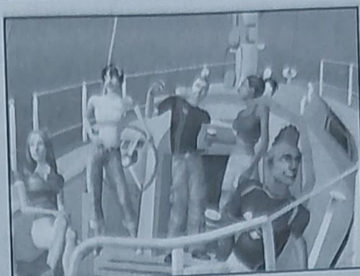
W przypadku niektórych gier możliwe jest udostępnianie pewnych funkcji gry innym użytkownikom, którzy nie posiadają gry PSP® w swoim systemie PSP®.



TRYB INFRASTRUKTURALNY

Tryb infrastrukturalny jest funkcją bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) umożliwiającą połączenie systemu PSP® z siecią za pośrednictwem punktu dostępu bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) (urządzenie umożliwiające łączenie się z siecią bezprzewodową). Aby uzyskać dostęp do funkcji trybu infrastrukturalnego, należy wykupić abonament u operatora internetowego oraz posiadać urządzenie sieciowe (np. bezprzewodowy router ADSL), punkt dostępu bezprzewodowej sieci lokalnej (WLAN) i komputer osobisty. Dodatkowe informacje i szczegóły dotyczące ustawień znajdują się w instrukcji obsługi systemu PSP®.

ZAGINĘŁA ZAŁOGA NIEWIELKIEJ ŁODZI



Wczorajszy sztorm zepchnął z kursu co najmniej jedną niewielką łódź żaglową. *Sympatia* nie wróciła do portu o ustalonej porze i obecnie tę łódź uznaje się za zaginioną, razem z jej załogą.

Poszukiwacze nie są pewni, jak wielu żeglarzy przebywało na pokładzie, ale mają nadzieję, że załodze udało się dostać na brzeg jednej z licznych, małych i nie oznaczonych na mapach wysp w tamtej okolicy.

„Chociaż te wyspy są bezludne, obfitują w różne zasoby" – twierdzi admirał C. Psik, szef ekipy poszukiwawczo-ratunkowej. „Każdy, kto ma odrobinę wyobraźni, powinien zdołać przetrwać, a nawet wygodnie się urządzić na wyspie, jeśli tylko wybuduje schronienie i stworzy kilka obiektów oraz narzędzi."

Krążą liczne plotki o tym, że na niektórych z wysp ukryte są zakopane skarby. Wielu wierzy także, że w głębi gęstych dżungli na wyspach kryją się prastare tajemnice. Ratownicy twierdzą, że jeśli zaginionym żeglarzom udało się wydostać na brzeg, mają spore szanse na przeżycie.

PODSTAWOWE STEROWANIE

STEROWANIE OGÓLNE

Ruch Sima	drążek analogowy
Czynność	przycisk ✕
Przełączanie między dodatkowymi obiektami/Simami, z którymi związane są czynności	przyciski ⬅/➡
Przewijanie interakcji	przyciski ⬆/⬇
Szybki dostęp do wyposażenia	przycisk ○
Anulowanie czynności	przycisk △
Przełączanie motywacji (patrz str. 10)	przycisk □
Przełączanie między Simami	Wciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk L, a następnie wciśnij przycisk ⬅/➡
Zatrzymanie czynności	Wciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk L, a następnie wciśnij przycisk ⬇
Przyspieszenie czynności	Wciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk L, a następnie wciśnij przycisk ⬆
Wywołanie menu pauzy	przycisk START

UWAGA: Więcej informacji o sterowaniu podczas budowy znajduje się na str. 13

STWÓRZ ZAŁOGĘ

Zanim Twoi Simowie postawią żagiel, musisz zebrać załogę. Możesz stworzyć załogę jednoosobową lub liczącą do sześciu Simów.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Stwórz tylko jednego Sima, jeśli chcesz podjąć największe wyzwanie – samotny Sim przeciwko wszelkim przeszkodom. Dołącz kolejnych Simów do załogi, jeśli chcesz mieć więcej niż jednego Sima na swojej wyspie – walka o przetrwanie jest łatwiejsza, gdy masz u boku innych Simów, którzy mogą pomóc!

STWÓRZ SIMA

Gra automatycznie stworzy domyślnego Sima. Twoim pierwszym krokiem podczas tworzenia Sima jest wybór, czy ma być kobietą, czy mężczyzną. Możesz użyć domyślnego Sima na początek i przejść do opcji modyfikacji (Customise), aby nadać mu wybrany charakter.

WYBIERZ CECHY OSOBOWE SWOJEGO SIMA

Wybierz cechy osobowe swojego Sima, dokonując różnych modyfikacji i zmian, od jego zawodu do koloru włosów.

OCCUPATION (ZAWÓD)

Zawód, który wybierzesz dla swojego Sima, wpływa na jego początkowe umiejętności. Sprawdź zatem opis każdego zawodu, aby przekonać się, jakie będą silne strony Sima. Rozważ przypisanie członkom załogi różnych zawodów, dzięki czemu będą użyteczni w wielu różnych dziedzinach. Wybrany zawód decyduje również o tym, w co będzie ubrany Twój Sim.

BODY (CIAŁO)

Tu możesz wybrać wszystkie elementy wyglądu Sima, od typu jego twarzy do barwy skóry, włosów i fryzury.

PERSONALITY (OSOBOWOŚĆ)

Osobowości Simów oparte są na punktach przypisanych do pięciu kategorii. Czy Twój Sim jest wesołą duszą towarzystwa, czy leniwym ponurakiem? Mniejsza liczba punktów przypisanych do danej kategorii sprawi, że osobowość Twojego Sima będzie bliższa określeniu po lewej stronie, podczas gdy dodanie punktów sprawi, że osobowość będzie bliższa cesze po prawej. Liczba punktów jest ograniczona, ale możesz je wykorzystać w dowolny sposób.

Możesz także wybrać znak zodiaku, który automatycznie rozlokuje punkty osobowości, w oparciu o cechy przypisywane danemu znakowi.

NAME (IMIĘ)

Nadaj swojemu Simowi imię, które określi jego wyjątkową tożsamość. Użyj klawiatury na ekranie, aby wpisać imię i nazwisko. Gdy nazwiesz swojego Sima, zostanie on dodany do załogi łodzi. Następnie możesz zdecydować się na dodanie kolejnego załoganta lub wybrać opcję DONE (gotowe), aby zakończyć kompletowanie załogi. Gdy załoga zostanie już stworzona, wybierz załoganta, z którym rozpoczniesz grę.

ROZGRYWKA

Uroczy dzień na żaglach niespodziewanie zmienił się w koszmar, gdy Twoja załoga napotkała nieprzewidziany szkwał. Ostatkiem sił i dzięki łutowi szczęścia wybrany przez Ciebie na początku członek załogi uniknął pochłonięcia przez morskie głębiny i ocknął się na brzegu nieznanej wyspy.

OD DESKI DO DESKI



Na szczęście, gdy Twój Sim otarł piasek z oczu, zauważył książkę spoczywającą w pobliżu na plaży. Ta książka zawiera wskazówki dla nowych rozbitków. Jeśli chcesz zapoznać się z krótkim wprowadzeniem do etykiety wyspiarskiej i poznać podstawowe umiejętności niezbędne do przetrwania, możesz rozegrać samouczek.

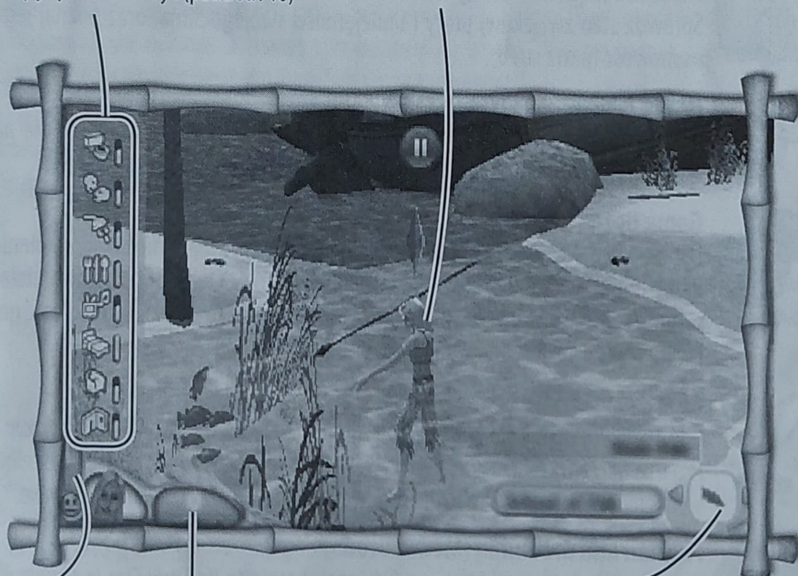
Dostęp do tego poręcznego tomu uzyskasz także przez menu pauzy, wybierając opcję GOALS (cele). Wypełnianie sugerowanych celów pomoże Twojemu Simowi odblokować więcej niespodzianek i umożliwi postęp w grze.

W następnym podpunkcie znajdują się informacje, które pomogą Ci zapoznać się z nowym domem Twoich Simów. W końcu, kto wie, na jak długo utkną na tej wyspie?

EKRAN GRY

Motywacje – wciśnij przycisk □, aby je pokazać/ukryć (patrz str. 10)

Twój Sim



Pora dnia

Ogólny nastrój Twojego Sima. Im pełniejszy i bardziej zielony jest wskaźnik, tym lepszy nastrój Sima. Gdy wskaźnik jest niepełny i czerwony, Sima ogarnia depresja.

Przesuń swojego Sima w kierunku obiektu. Na ekranie pojawią się dostępne interakcje.

MENU PAUZY

Jeśli sytuacja na wyspie stanie się zbyt dramatyczna, albo gdy chcesz po prostu zrobić sobie przerwę, otwórz menu pauzy.



Plans & Ideas (Plany i pomysły)
Gdy Twój Sim rozwija swoje umiejętności i znajduje różne zasoby, wpada na pomysły budowy nowych obiektów, które ułatwią mu życie. Tutaj możesz przekonać się, na jakie pomysły wpadł Sim i czego potrzebuje, aby je zrealizować. Jeśli Sim ma wszystkie wymagane materiały, umiejętności i obiekty, wybierz opcję CRAFT (zbuduj), aby stworzyć nową rzecz.



Inventory (Wyposażenie)
W tej sekcji znajdują się wszystkie rzeczy, które Twój Sim miał przy sobie, gdy został wyrzucony na brzeg, a także przedmioty, które Sim znalazł lub stworzył na wyspie. Jeśli Twój Sim należy do plemienia, znajdą się tu także rzeczy innych jego członków.

- **Aby przesuwać obiekty w świecie gry**, wybierz tryb chwytania (Grab Mode) z menu planów i pomysłów (Plans & Ideas). Następnie użyj widocznych na ekranie kontrolek sterowania kamerą, aby zlokalizować obiekt, który chcesz przesunąć. Gdy go znajdziesz, wciśnij przycisk ╳ i schwyć obiekt. Teraz możesz przesunąć obiekt na nowe miejsce. Wciśnij ponownie przycisk ╳, aby go umieścić. Możesz także wciskać przycisk □, aby usuwać obiekty lub dodawać je do swojego wyposażenia.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Niektóre zasoby są dostępne na całej wyspie, podczas gdy inne można znaleźć tylko na pewnych obszarach. Zapamiętaj, gdzie Twój Sim znalazł jakieś niezwykłe materiały, aby mógł tam wrócić i zebrać ich więcej, gdy będą potrzebne.



Personal Info (Informacje osobiste)
Sprawdź stan związków, pracy i umiejętności swojego Sima, oraz poznaj jego osobowość (patrz str. 6).



Island Map (Mapa wyspy)
Otwórz ten przydatny dokument, aby przekonać się, gdzie znajdujesz się na wyspie. Możesz wybrać dowolne miejsce na mapie, aby tam się przenieść.



Game Options (Opcje gry)
Ustaw opcje głośności gry. Opcja „Enable Free Will After" umożliwia ustalenie liczby minut, po których upływie kontrolowany przez Ciebie Sim zacznie działać samodzielnie, jeśli nim nie pokierujesz. Tu możesz także zapisać lub wczytać grę i wybrać inne opcje.



Goals (Cele)
Gdy Twój Sim ocknie się po katastrofie statku, znajdzie na plaży *Wielki Podręcznik Przetrwania Firmy Wielka Kasa (Moneywell's Big Book of Survival)*. Wypełnianie celów wymienionych w tej książce to dobry początek budowy nowego domu na wyspie.



Fashion and Grooming (Moda i uroda)
Zmień wygląd swojego Sima – włóż inne ubranie (o ile Twój Sim je stworzył), albo wybierz inną fryzurę.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Jeśli Sim ma za małe umiejętności kreatywne, aby tworzyć ubrania, spróbuj ulepić kilka piaskowych ludków.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Nie zostawiaj swojego Sima na pastwę losu! Zapisz postępy w grze i później kontynuuj przygodę od miejsca, w którym została przerwana.

ABY ZAPISAĆ GRĘ:

W menu pauzy wybierz ikonę opcji gry (Game Options), a następnie SAVE GAME (zapisz grę). Wybierz plik zapisu i potwierdź wybór.

ABY WCZYTAĆ GRĘ:

W menu głównym wybierz opcję CONTINUE GAME (kontynuuj grę), a następnie wybierz plik zapisu. Potwierdź wybór i gra zostanie wczytana.

UWAGA: Podczas kopiowania danych z jednej karty pamięci Memory Stick Duo™ na inną system PSP® zapisze dane na analogicznym segmencie drugiej karty pamięci Memory Stick Duo™ i zastąpi dane na nim się znajdujące.

NA WYSPIE

Czy Twój Sim przetrwa pozbawiony codziennego komfortu i czy zdoła wykorzystać swoje umiejętności oraz inwencję, aby zbudować dla siebie wygodny i przytulny nowy dom w raju?

BADANIE OTOCZENIA

Twój Sim najlepiej zadomowi się na wyspie, gdy dobrze pozna otoczenie. Wędruj po wyspie i przyglądaj się różnym roślinom. Jeśli Twój Sim będzie bacznie się rozglądał, może uda mu się znaleźć niezwykłe materiały, które pomogą w budowie nowego domu na wyspie!

Jeśli Twój Sim nie zna pewnych roślin, będzie musiał je zbadać. Zwykle oznacza to uważne przyjrzenie się roślinie, a nawet sprawdzenie jej smaku. Uważaj jednak, ponieważ po spróbowaniu niektórych roślin Twój Sim może zachorować!

Wypatruj ścieżek prowadzących do różnych części wyspy, a może nawet jeszcze dalej! Pamiętaj tylko, że niektóre podróże mogą wyczerpać Twojego Sima. Upewnij się zatem, że Sim ma dość sił na wyprawę.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Podróże z miejsca na miejsce stają się coraz bardziej wyczerpujące dla Sima w miarę rozwoju gry. Im bardziej wypoczęty jest Twój Sim, tym łatwiej poradzi sobie z tym wysiłkiem. Dbaj zatem o to, aby Twój Sim budował w miarę możliwości lepsze i wygodniejsze łóżka.

SIMOWIE A DZIKA PRZYRODA

Nie zdziw się, gdy Twój Sim dostrzeże ślady życia na wyspie. W tych warunkach doskonale radzą sobie różne zwierzęta. Pamiętaj jednak, że podobnie jak Simowie mają różne osobowości, tak samo jest w przypadku zwierząt – niektóre z nich mogą nie być zachwycone perspektywą dzielenia wyspy z Simem!

MOTYWACJE

Nie wszystkie motywacje są od początku dostępne i w miarę, jak Twój Sim uczy się i konstruuje nowe obiekty, zdobywa nowe środki do zaspokajania swoich potrzeb. Informacje podane poniżej opisują najprostsze sposoby opiekowania się Simem. W ciągu gry odkryjesz jednak więcej takich sposobów (a niektóre z nich mogą być bardziej efektywne).



Hunger (Głód)
Uśmierz głód, znajdując jadalne owoce i warzywa albo gotując i jedząc różne posiłki, gdy Twój Sim nauczy się rozpalać ogień. Patrz punkt *Przygotowanie posiłków* na str. 12.



Bladder (Pęcherz)
Jakkolwiek może to się wydawać zaskakujące, w plecaku wyrzuconego na brzeg Sima znalazł się papier toaletowy! Użyj go, aby szybko zaspokoić tę potrzebę.



Energy (Energia)
Na szczęście Twój Sim zdołał uczepić się maty do spania z łodzi. Aby zażyć trochę snu, wyciągnij matę z wyposażenia, a następnie wybierz opcję SLEEP ON GROUND (śpij na ziemi).



Social (Towarzystwo)
Żaden Sim nie jest odludkiem! Rozmawiaj z tubylcami – kimkolwiek są – oraz dokonuj interakcji z członkami swojej załogi. Jeśli Twój Sim jest naprawdę zdesperowany, może sam stworzyć sobie przyjaciela!



Hygiene (Higiena)
To, że Twój Sim znajduje się na bezludnej wyspie, nie oznacza, że może zapomnieć o kąpieli. Kąpiele w morzu pozwolą mu spłukać przynajmniej część brudu.



Fun (Zabawa)
Gdy Twój Sim zaspokoi swoje podstawowe potrzeby, zacznie myśleć o zapewnieniu sobie rozrywki. Muzykowanie, zabawa i oglądanie dzieł sztuki, które tworzą Simowie, podtrzyma ich na duchu.



Comfort (Wygoda)
Zasiądź przy ogniu i ogrzej się, albo zdrzemnij w wygodnym łóżku.



Environment (Środowisko)
Im dłużej Twój Sim żyje na wyspie, tym łatwiej będzie mu uznać ją za swój dom. Udoskonalanie otoczenia za pomocą lepszej jakości wyposażenia i dbania o czystość okolicy może poprawić nastrój Simów.

WSKAZÓWKA dla rozbitka: Walka o przetrwanie na wyspie powoduje szybsze niż normalnie zużycie ubrań Twojego Sima. Gdy ubranie stanie się zbyt wyświechtane i wytarte, może negatywnie wpływać na poczucie komfortu Twojego Sima.

NIE ZANIEDBUJ POTRZEB SWOJEGO SIMA

Jeśli Twój Sim nie będzie zaspokajał swoich motywacji, musi liczyć się z konsekwencjami. Niektóre mogą być zaledwie zawstydzające, ale inne są poważniejsze – takie jak śmierć głodowa, jeśli Sim nic nie je – dlatego dbaj o to, aby Sim pamiętał o swoich potrzebach. Jeśli Sim umrze, a był to ostatni albo jedyny członek plemienia, oznacza to koniec gry także dla Ciebie.

NFORMACJE OSOBISTE (PERSONAL INFO)

Wywołaj ten ekran z menu pauzy, aby przyjrzeć się osobowości swojego Sima, przekonać o stanie jego związków z innymi oraz sprawdzić, jakie obowiązki zostały mu przydzielone i jakich nauczył się umiejętności.

ZWIĄZKI (RELATIONSHIPS)

Te informacje pozwolą Ci dowiedzieć się, kogo zna Twój Sim i jakie są wzajemne związki między tymi osobami. Jeśli Twój Sim był sam na łodzi, nie będzie miał zbyt wielu możliwości zdobycia przyjaciół. Jeśli jednak płynął z kilkoma załogantami, kto wie, może niektórzy z nich zostali gdzieś wyrzuceni na brzeg wyspy.

PRACA (JOBS)

Na bezludnej wyspie? Tak! Ale to nie jest zwykła harówka od rana do fajrantu. Jedną z największych korzyści należenia do plemienia Simów jest to, że każdy z nich może zajmować się różnymi pracami. Pomaga to osiągnąć więcej w krótszym czasie, ponieważ jednocześnie możesz realizować kilka przedsięwzięć. Gdy Sim dostanie pracę, będzie ją wykonywał automatycznie w określonych porach dnia, jeśli go nie kontrolujesz.

Możesz wyznaczać obowiązki różnym Simom, wybierając pochodnię domową w stylu Tiki. Poniżej wymienione są zajęcia, które możesz wyznaczać, oraz związane z nimi obowiązki.

Gather Fish (Połów ryb)	Raz dziennie złów rybę.
Gather Food (Zbieraj jedzenie)	Raz dziennie przynieś zebrane jedzenie.
Gather Resources (Zbieraj zapasy)	Raz dziennie przynieś zebrane materiały.
Cook (Gotuj)	Dwa razy dziennie przyrządzaj posiłek.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Posiłki grupowe mogą być przyrządzane w piecu, ale nie nad ogniskiem.

UMIEJĘTNOŚCI

Przekonaj się, jakich umiejętności nauczył się Twój Sim. Umiejętności umożliwiają Twojemu Simowi wykonywanie różnych zamierzeń, w zależności od wymaganych zdolności i zadania. Zawód, który przypiszesz swojemu Simowi podczas tworzenia postaci, zapewni mu przewagę w określonych umiejętnościach, więc wybieraj mądrze! Poniżej kilka pomysłów na to, jak pomóc Simowi rozwijać różne umiejętności. Jednak podczas gry odkryjesz więcej podobnych metod.

Cooking (Gotowanie)	Przyrządzaj posiłki lub zbieraj owoce i warzywa.
Mechanical (Umiejętności techniczne)	Wyrabiaj narzędzia lub buduj chaty.
Charisma (Charyzma)	Kontaktuj się z innymi Simami, zwierzętami albo – w ostateczności – z wyimaginowanym przyjacielem.
Body (Kondycja)	Wspinaj się na drzewa lub łów ryby włócznią.
Logic (Logika)	Wędkuj, szukaj fragmentów mapy i skał z hieroglifami, albo graj w szachy.
Creativity (Kreatywność)	Szyj ubrania albo twórz muzykę.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Dowolne zajęcie, które wymaga wykorzystania jakiejś umiejętności (takie jak wspinanie się na drzewa albo gotowanie), jednocześnie rozwija tę umiejętność.

INVENTORY (WYPOSAŻENIE)

Większość znajdowanych przez Twojego Sima rzeczy można wykorzystać w ten czy inny sposób. Simowie mogą zbierać jedzenie, gromadzić przedmioty i wytwarzać różne obiekty. W wyposażeniu znajduje się także wszystko, co mieli przy sobie po wyrzuceniu na brzeg wyspy.

Możesz otworzyć wyposażenie w menu pauzy. Możesz szybko uzyskać dostęp do przydatnych narzędzi i gotowego do spożycia jedzenia, wciskając przycisk ○.

PRZYGOTOWANIE POSIŁKÓW

Gdy Twój Sim ma ogień (i jedzenie!), może przygotować posiłek. Aby Sim rozpoczął gotowanie, zbliż się do paleniska i wybierz opcję COOK MEAL (przygotuj posiłek). Następnie wybierz składnik potrawy. Możesz gotować w piecu, używając od dwóch do czterech składników, w zależności od stopnia zaawansowania budowy pieca. Użyte przez Sima składniki decydują o tym, jaka potrawa powstanie. Różne typy potraw w różny sposób wpływają na Simów.

I wreszcie, im lepiej Twój Sim rozwinął swoją umiejętność gotowania, tym bardziej sycące będą jego posiłki i tym mniejsza szansa na przypadkowy wybuch pożaru podczas przyrządzania wyspiarskich dań.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Nie trzeba wspominać, że ogień jest niebezpieczny. Trzymaj z daleka od otwartego płomienia wszystkie przedmioty, których Twój Sim nie chciałby stracić w ogniu!

BUDOWA OBIEKTÓW

Powiedzmy sobie otwarcie – Twój Sim ma mnóstwo czasu i niezbyt wiele luksusów Jednakże, dzięki odrobinie wyobraźni i wysiłku Simowie mogą tworzyć rzeczy, które poprawią jakość ich życia. Gdyby tylko Twój Sim miał gdzie pracować. Chwileczkę, może z tych dwóch głazów i kilku kawałków drewna wyrzuconego przez fale uda się zbudować ładną ławkę roboczą...

Gdy Twój Sim ma już ławkę roboczą, możesz mu kazać wytwarzać ubrania, narzędzia, niektóre zasoby oraz ozdoby do powieszenia na ścianie. Wybierz produkt i opcję CRAFT (zbuduj). Budowa obiektów, które zostaną umieszczone na ziemi, nie wymaga ławki roboczej. Można je zbudować, wybierając odpowiednie plany w menu pauzy, w którym możesz także przeglądać wszystkie plany zgromadzone przez Twojego Sima. Pamiętaj, im więcej zapasów zbierze Twój Sim, oraz im lepiej rozwinie swoje umiejętności, tym więcej obiektów może stworzyć.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Popioły z wygasłego paleniska nadadzą się do użyźnienia gleby. Gdy odblokujesz plan dotyczący uprawy ziemi, a Twój Sim zbierze dość popiołu, możesz wyznaczyć poletka, na których Sim będzie uprawiał owoce i warzywa.

POGODA

Ach, wspaniałe dnie pod błękitnym niebem w blasku słońca – to jest życie na wyspie! Niestety, pogoda w tropikach ma także inne oblicze, nie zawsze równie przyjemne. Podczas gdy jednego dnia może być miło i spokojnie, następny dzień może przynieść tropikalne burze, a nawet huragan. Strzeż się zatem i przygotuj do tych mniej sielankowych warunków.

WSKAZÓWKA DLA ROZBITKA: Pogoda może wywierać niszczycielski wpływ na rzeczy Twojego Sima. Pomocne jest przechowywanie cennego dobytku w schronieniu, a chaty zbudowane z bardziej wytrzymałych materiałów lepiej zniosą surową pogodę niż słabsze konstrukcje.

WSZĘDZIE DOBRZE, ALE W DOMU NAJLEPIEJ

W miarę, jak Twój Sim będzie osiągał kolejne cele, zdobędzie dostęp do nowych planów, które umożliwią mu podejmowanie się jeszcze większych projektów, takich jak budowa schronienia. Niektóre plany umożliwiają stworzenie elementów, które możesz wykorzystać we własnych projektach, podczas gdy bardziej zaawansowane plany umożliwiają budowę gotowych konstrukcji.

Aby zbudować konstrukcję, wybierz jeden z planów budowy (w dolnej części ekranu planów i pomysłów – Plans & Ideas), a następnie podczas budowy korzystaj ze sterowania, jak podano poniżej.

Po zaplanowaniu konstrukcji powróć do gry. Teraz Twój Sim musi ją faktycznie zbudować, ale z niewielkim wysiłkiem wkrótce będzie miał dach nad głową.

STEROWANIE PODCZAS BUDOWY

Umieść wybrany element	przycisk ✕
Obróć element w lewo/w prawo	przycisk ◯
Wyłącz tryb umieszczania	przycisk △
Usuń trzymany obiekt	przycisk □

MIEJSCE NA DOM

Twój Sim może urządzić obóz na dowolnym obszarze mapy, który odwiedzi. Simowie należący do plemienia mogą wybrać jeden z tych obozów na swój dom. Wówczas do tego właśnie miejsca Simowie będą przynosili zebrane zasoby i tu powracali na odpoczynek.

Aby wybrać jakieś miejsce na dom, Twój Sim musi mieć dwa elementy – ogień i pochodnię domową w stylu Tiki. Gdy Twój Sim rozpali ogień, wybierz palenisko i opcję BUILD HOME TIKI (zbuduj dom w stylu Tiki). Następnie wybierz pochodnię i opcję DECLARE HOME (wybierz dom).

Możesz w dowolnym momencie zmienić położenie domu, wykonując to samo działanie z pochodnią domową w stylu Tiki w innym miejscu, ale możesz w danej chwili wybrać tylko jedną lokację na swój dom.

WSZYSTKO ZOSTAJE W PLEMIENIU

Jeśli Twój Sim spotkał się z innymi Simami, może spróbować nawiązać z nimi dobre relacje, i jeśli polubią się, mogą nawet założyć plemię. Gdy Twój Sim stworzy plemię, będzie mógł kontrolować pozostałych Simów. Możesz zmienić kontrolowanego Sima, wciskając i przytrzymując przycisk L, a następnie wciskając przycisk ⬅/➡.

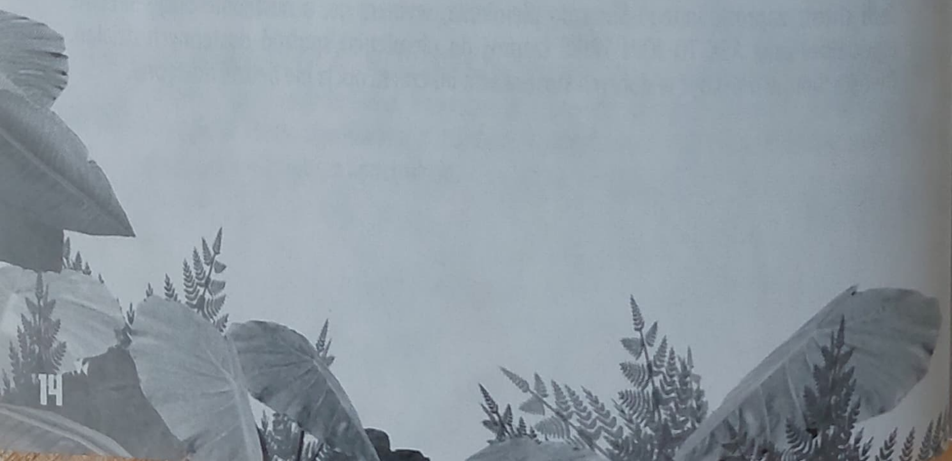
Plemiona nie tylko zapewniają Simom tak bardzo potrzebne towarzystwo, ale także pozwalają im specjalizować się w różnych zajęciach, co umożliwia wykorzystanie ich umiejętności dla dobra całej grupy.

Jeśli chcesz zaprosić innego Sima do plemienia, wybierz go, a następnie opcję SPECIAL (specjalne) oraz ASK TO JOIN TRIBE (zaproś do plemienia) spośród dostępnych działań. Dwójka Simów musi być w dobrych stosunkach, inaczej ta opcja nie będzie dostępna.

GWARANCJA

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy tego produktu będącego oprogramowaniem komputerowym, że nośnik, na którym oprogramowanie jest nagrane, jest wolny od wad materiałowych i produkcyjnych przez okres 90 dni od daty zakupu. W tym okresie wadliwe nośniki będą wymieniane, jeśli oryginalny produkt zostanie zwrócony firmie Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135, Warszawa, wraz z datowanym potwierdzeniem zakupu, opisem wady, wadliwym nośnikiem i adresem zwrotnym nadawcy. Gwarancja ta nie ma zastosowania do oprogramowania jako takiego, które dostarczane jest „tak jak jest", ani do nośników, które zostały nieprawidłowo użyte, zniszczone lub zużyte.



OBSŁUGA KLIENTA – DO TWOICH USŁUG

Jeśli masz kłopoty z grą, odwiedź nasze Centrum Pomocy pod adresem **http://eapo.custhelp.com**. Po przejściu do centrum pomocy technicznej kliknij zakładkę *Znajdź odpowiedzi*, aby wyświetlić naszą bazę wiedzy. Znajdują się w niej te same rozwiązania, z których korzystają pracownicy działu obsługi klienta, więc możesz mieć pewność, że są one dokładne i aktualne. Aby sprawdzić, czy w bazie znajduje się odpowiedź na Twoje pytanie, starannie wybierz platformę, typ gry i tytuł. Jeśli nie możesz znaleźć odpowiedzi, kliknij zakładkę *Zadaj pytanie*, aby skontaktować się z pracownikiem pomocy technicznej, który odpowie Ci możliwie jak najszybciej.

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, zadzwoń. Centrum Pomocy czynne jest od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00.

Telefon: **+48 22 852 27 30**

UWAGA: Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem TPSA. Aby uzyskać dalsze informacje, prosimy kontaktować się z operatorem telefonicznym. Połączenia przychodzące spoza Polski zostaną obciążone kosztem połączeń międzynarodowych.

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje podpowiedzi dotyczących sposobu rozgrywania danej gry.

Bezpośredni kontakt e-mailowy z Centrum Pomocy: **pomoc_techniczna@ea.com**



Ilustracja na opakowaniu: Bob Rossman; The Ant Farm, Los Angeles

MXX05805795MT

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia *(Calls charged at local rate)	**1300 365 911***
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	**011 516 406**
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím **www.playstation.sony.cz** nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	**222 864 111**
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	**70 12 7013**
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	**01805 766 977***
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	**801 11 92000***
España Tarifa nacional	**902 102 102**
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	**0820 31 32 33**
Ireland All calls charged at National Rate	**0818 365065**
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	**199 116 266**
Malta Local Rate.	**23 436300**
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	**0495 574 817**
New Zealand National Rate	**09 415 2447**
Norge 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt **support@no.playstation.com** Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	**81 55 09 70**
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	**0820 44 45 40***
Россия	**+7 (095) 238-3632**
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	**707 23 23 10***
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	**0848 84 00 85**
Suomi 0.79 Euro/min + pvm **fi-hotline@nordiskfilm.com** maanantai - perjantai 15-21	**0600 411 911**
Sverige support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	**08 587 822 25**
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	**08705 99 88 77**

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.

Zarejstruj swoją grę na
www.gamereg.ea.com

Wprowadź swój kod rejestracyjny, a otrzymasz:

- Darmowy kod lub poradę – specjalnie do Twojej gry.
- Ciekawe informacje na temat ulubionych gier EA.
- Pełne wsparcie techniczne.

KOD REJESTRACYJNY GRY: 15746

Szybko. Prosto. Warto.

Zaregistrujte se on-line na
www.gamereg.ea.com

Zadejte svuj přístupový kód ke hře a obdržíte:

- Exklusivní přístup k EA cheatum nebo radám pro hry - přímo pro vaší hru.
- Žhavé novinky o vašich oblíbených hrách přímo od EA.
- Technickou podporu v plném rozsahu.

PŘÍSTUPOVÝ KÓD KE HŘE: 15746

Je to rychlé. Je to jednoduché. A stojí to za to!

Regisztrálj az interneten
www.gamereg.ea.com

A játék hozzáférési kóddal hozzájuthatsz:

- A játékodhoz tartozó kizárólagos EA könnyítésekhez és tippekhez.
- A kedvenc EA játékodat érintő belső információkhoz.
- Teljeskörű technikai támogatáshoz.

JÁTÉK HOZZÁFÉRÉSI KÓD: 15746

Gyors. Könnyű. Megéri!





MXX05805795M

ULES-00945

5030935059281